PATI KAISLĪGĀKĀ INFORMĀCIJA PAR ...

PC · Online · PSOne · PS2
X-Box · N64 · Dreamcast

04(18) APRĪLIS 2002

HEROES IV
OF MIGHT AND MAGIC

SPĒĻU PASAULE

XXX GAMES

48. lpp

XTC
SPĒĻU DISKŪS
DATORU AKSESUĀRI
ATRODI ŽURNĀLĀ:

ISSN 1407 6764

Cena Ls 1.50

Cena Ls 1.95 (ar disku)

SPECIAL: Heroes of Might&Magic 4/Spēles pieaugušajiem
PREVIEW: Summoner 2/I.G.I. 2/The Y-Project/Global Operations/ Neocron: Virtual City/New World Order
REVIEW: Disciples 2: Dark Prophesy/Black&White: Creature Isle/ Tropico: Paradise Island/World Rally Champion/Fatal Frame/ Wiggles/Sid Meier's SimGolf
TAKTIKA: Disciples 2: Dark Prophesy/Age of Sale 2

ERVIS L
Dzērbenes iela 14-205, Rīga LV-1006, Latvija
Tālr: 7543384. Tālr./fakss: 7558242
E-pasts: ervis@isr.lv
ideas in action
2002
T-krekli
ar jūsu firmas logo!
JERZEES
ACTIVEWEAR
APĢĒRBI UN AKSESUĀRI
SPORTAM, ATPŪTAI, PREZENTREKLĀMAI
(TEKSTILDRUKA UN IZŠŪŠANA)
BEECHFIELD
CAP COMPANY

4 (18) Aprīlis 2002

SATURS

BIBLIOTEKA

heroes of might & magic 4

diggles

disciples 2: dark prophecy

next generation

003 JAUNUMI NEWS
SPĒĻU PASAULES JAUNUMI
006 HIP-HOP
NRG 2002
008 HITS? IZSTRĀDĒ
HEROES OF MIGHT & MAGIC 4
014 SPECIĀLĀ REPORTĀŽA
NEXT GENERATION
SPĒLES PIEAUGUŠAJIEM
021 PREVIEW
SUMMONER 2
JAZ & FAUST
I.G.I. 3: COVERT STRIKE
NEW WORLD ORDER
THE Y-PROJECT
NEOCRON: VIRTUAL CITY
GLOBAL OPERATIONS
030 REVIEW
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
BLACK & WHITE: CREATURE ISLE
DISCIPLES 2: DARK PROPHECY
SID MEIER'S SIMGOLF
FATAL FRAME
DIGGLES
042 TAKTIKA
DISCIPLES 2: DARK PROPHECY
AGE OF SALE 2
047 KODI
PC KODI UN PS2 KODI
048 IZLOZE
UZVARĒTĀJI, BALVAS, KONKURSS

KATALOGS

Datoru tehnika

«636»
Programmu produkti: spēles, apmācošās programmas, enciklopēdijas, datorliteratūra un žurnāli; datorpiederumi: peles, klaviatūras, skaļruņi, paklājiņi, vadi; CD-R/CD-RW diski, diskets; disku plaukti un paliktņi; procesoru, HDD, datoru korpusu ventilatori;
Kr.Barona 25, Rīga. T: 7285850. e-mail: info@636.lv;
Brīvības iela 39, Rīga. T.: 7243035. e-mail: b39@636**«AC»**
Datoru tīklu projektēšana, modernizācija un konsultācijas; datortehnikas apkalpošanas līgumi; datoru tirdzniecība un komplektācija pēc pasūtītāja vēlēšanās.
Dzirnavu 59-37, Rīga, t./f.: 7281441, 9540781
e-mail: ac@parks.lv

«ANDI»
1C, TDK Computer oficiālais pārstāvis; datortehnikas tirdzniecība, apkope un remonts; kopēšanas tehnikas tirdzniecība, apkope, remonts; kases aparāti un sistēmas; multimedija; programmnodrošinājums.
Dzērbenes iela 14, k. «C» 502, Rīga. T.:7558500, 7558123, fax: 7543388. e-mail: office@andi.lv; www.andi.lv

«Datoru Centrs ARNIS»
Bruņinieku iela 20, Rīga. T.: 2277056. e-mail: arnis@arnis.lv

«JET COMPUTERS»
Eksporta iela 7, Rīga, LV-1045. T.: 7324474, 7325185, e-mail: info@jet.lv

«SONEKSS»
Datorspēles, spēļu datori un to aksesuāri. T.: 7313293

Interneta pakalpojumi

«MATRIKSS MEDIA»
Licencēts programmnodrošinājums, Interneta pieslēgums. Tālr./f.: 7625015, m. 9544657, e-mail: media@matrix.lv

Interneta kafejnīcas

«VECAIS KVAKERS»
Internets, spēles, pieejams printeris, fakss, skaneris. Darba laiks: 00-24. Adr.: Kaļķu 10, 2.st.
T.: 7503595. E-mail: kvakers@navigators.lv

Tekstilizstrādājumi

«ERVIS L»
T-krekli, cepures un citi tekstilizstrādājumi vairumā, T-kreklu apdruka, izšūšana.
Dzērbenes iela 14-205, T.: 7543384

Masu mediji

Radio «SUPER FM»
Elijas iela 17, Tālr.: 7611661

Nakts klubi

«NAUTILUS»
Kungu iela 8, tālr.: 7814477

«La Rocca»
Brīvības 96, tālr.: 7506030

Žurnāla redaktore:
Iveta Stepanova
Projekta vadītāja:
Jeļena Mihailova
Reklāmas nodaļas vadītāja:
Jeļena Mihailova
Realizācijas daļas vadītājs:
Edita Čeme
Tulkojums:
Zane Paukšte
Uldis Žimants
Korektore:
Svetlana Hermanovska
Vāka dizains:
Natālija Ovčiņņikova

Žurnāls «SPĒĻU PASAULE»
Reģ. Nr. 000702449
Apl. Nr. M 00708

Dibinātājs un izdevējs
SIA «BONMARK»
Reģ.nr. 000340429
Maskavas iela 259a, Rīga
e-mail: sp@gameland.lv

Reklāmas nodaļa:
Tālr./fakss: 7803258, t.: 7803260, 6337241.
Realizācijas nodaļa:
Tālr.: 7803258 9268726

Žurnālā tiek izmantoti žurnāla «СТРАНА ИГР» materiāli, Maskava, Krievija

Tiráža 5000 eks.

Jebkura šī izdevuma materiālu izmantošana ir iespējama tikai ar autortiesību īpašnieka rakstisku atļauju. Citējot žurnālā SP publicētos materiālus, norāde uz SP ir obligāta.

Redakcija nav atbildīga par reklāmas sludinājumu patiesumu un saturu.

Aicinām uz sadarbību reklāmas aģentūras, kā arī privātpersonas reklāmas izvietošanas un žurnāla izplatīšanas jautājumos visā Latvijā. Tel. 7803260

Izbeidziet karot par pieeju Internetam
Pārgrieziet vadus

Ļaujiet Jūsu ģimenei izmantot vienu Interneta pieslēgumu vienlaicīgi. Symphony bezvadu mājas tīkls ļaus katram sērfot Internetā izmantojot vienu iezvanpieeju, DSL vai modema ISP kontu.
Symphony bezvadu mājas tīkls nav sarežģīts. Vienkārši ievietojiet Symphony karti Jūsu datorā vai klēpjdatorā.
Un vairs nekādu vadu, nekādu strīdu.

Symphony by proxim

EET

Pēc informācijas griezties:
"EET-Rīga"
Āzenes 16-347,Rīga LV-1048
Tālr.7089290; fakss 7614100
e-pasts: eet@eet.lv; www.eet.lv

BEST BUY COMPUSA Office DEPOT OfficeMax STAPLES

Pagājušais (marta) mēnesis tiešām bija notikumu bagāts. Sākot ar to, ka kompānija Microsoft nu jau ir ievedusi savas konsoles arī mūsu kontinentā, un beidzot ar dažādām izstādēm, nelieliem skandāliem un sensacionāliem paziņojumiem, bet nu par visu pēc kārtas...

GDC izsniedz balvas un izplata ziņas

Marta otrajā pusē saulainajā Kalifornijā norisinājās viens no spēļu industrijas lielākajiem šoviem-konferencēm GDC (Game Developers Conference – Spēļu Izstrādātāju Konference). Ik gadu šeit satiekas visi industrijas dūži, kas izplata jaunus paziņojumus, slēdz kopīgus darījumus un... dala balvas. Šī pasākuma organizētāji ir IGDA (International Game Developers Association – Internacionālā Spēļu Izstrādātāju Asociācija). Balvu ieguvējus nosaka paši spēļu izstrādātāji. No astoņiem Gran Pri tikai divus saņēma datoram paredzētas spēles, bet sešas balvas ieguva konsoļu projekti. Asajā konsoļu konkurencē stabils līderis izrādījās PS2, kuram veidotās spēles saņēma 5 apbalvojumus, bet pēdējā konsolēm piešķirtā balva tika Xbox hitam Halo. Bija arī vēl devītā nominācija, kurā piešķira balvas piecām novatoriskākajām spēlēm Black & White, GTA3, ICO, Majestic un Rez. Pašas balvas: GTA3 (Gada Spēle un Izcilība Spēles Dizainā), ICO (Izcilība Līmeņu Dizainā un Vizuālajā Mākslā), Jak & Daxter: The Precursor Legacy (Dexteram par Oriģinālākais Spēles Personāžs), Halo: Combat Evolved (Izcilība Audio), Operation Flashpoint (Gada Jaunpienācēji) un Black & White (Gada Programmēšana).

Balvas saņēma arī atsevišķas personas. Tā piemēram Yuji Naka (kompānijas CEO prezidents un valdes priekšsēdētājs) saņēma balvu par mūža ieguldījumu spēļu industrijā, kas tika pasniegta viņam par lielisku darbu visas karjeras garumā, kā arī par Sega's talismana ežа Sonic'a izveidošanu. Pirmā Pingvīna Balvu saņēma Hubert Chardot par darbu spēlē Alone in the Dark, kas aizsāka survival horror žanru.
Pēdējā balva tika piešķirta Jeff Lander, kuru viņš nopelnīja ar saviem darbiem (rakstiem) par spēļu izstrādāšanu, kā arī sabiedrības audzināšanas un skolnieku piesaistīšanas pūlēm.

Sony runā par PlayStation 3, 4, 5...

Šajā pašā konferencē ar runu uzstājās kompānijas Sony tehniskās daļas vadītājs Shinichi Okamoto, kas runāja par kompānijas nākotnes plāniem. Kas attiecas uz PS3, tad kompānija vēl joprojām turpina sadarboties ar IBM un Toshiba, bet tehnoloģija, kuru izmantos jaunajai konsolei, sauksies nevis CELL, bet Grid. Jaunais procesors, kā jau tika minēts iepriekš, būšot tieši tūkstoš reižu jaudīgāks par PS2 procesoru. Nekādas sīkākas detaļas vēl netika atklātas, tomēr Okamoto atļāvās ieskatīties tālākā nākotnē, un ieminējās, ka PlayStation 6 un 7 vairs neizmantos kaut kādus tur banālus pusvadītājus, bet gan biotehnoloģijas.

IGDA uzsāk darbu ar skolniekiem

Jau minētā asociācija uzsākusi akciju, kuras mērķis ir iepazīstināt skolniekus, skolotājus un vecākus ar darba perspektīvām spēļu industrijā. Asociācija vēlas piesaistīt un izglītot potenciālos darbiniekus, tā kā šajā ļoti strauji augošajā nozarē drīzumā sāks trūkt izglītotu darbinieku.

Atkal izstāde un atkal strīdi

Savukārt Vācijā no 13.-20. martam norisinājās tehnoloģiju izstāde CeBIT. Tajā vienmēr ir bijuši stingri noteikumi pret tās dalībniekiem, un šoreiz viens no aizliegumiem attiecās uz konsoļu izstādīšanu savos XTC stendos. Neskatoties uz to, kompānijai Sony kaut kādā veidā izdevās izlikt 27 PlayStation 2 konsoles ar uz tām ejošām spēlēm. Šādu lietu izkārtojumu nekavējoties pamanīja jaunie Eiropas konkurenti Microsoft, kas, appelējot pie izstādes noteikumiem un vāciešu kārtības mīlestības, piespieda novākt visus PS2.

Eidos pienākuši smagi laiki

Pazīstamā Anglijas izdevniecība Eidos prognozē savu gada ienākumu samazināšanos par 10%. Finansiālais gads, kas beidzās pagājušajā mēnesī, paredzēto 135 miljonu sterliņu mārciņu vietā ienesa tikai 120 miljonus. Sakarā ar finansiālajām grūtībām kompānija jau ir pazaudējusi dažu projektu izlaišanas tiesības, kā arī vēl joprojām atliek spēļu relīzes, kas, protams, iespaido gan Eidos reputāciju, gan finanses. Kompānijai nebūt nav tie labākie laiki, par ko liecina arī fakts, ka tai neizdevās vienoties arī ar kompāniju Infogrames, kas grasījās iegādāties Eidos. Vienīgais saules stariņš kompānijai ir oktobrī paredzētā jaunā Tomb Raider relīze. Nelielu atspērienu deva arī investīcijas, kas palīdzēja izveidot jaunu nodaļu – Fresh Games.

Sega atkal saulītē

Pēc piespiedu pārkārtošanās sakarā ar diviem pēdējiem un neveiksmīgajiem kompānijas konsoļu projektiem (Saturn un Dreamcast), kompānija Sega lēni, bet stabili atgūstas no krīzes. Vēl jo vairāk, kompānija atkal sāks iegūt peļņu (pēc vairākiem gadiem finansiālu zaudējumu!) pat ātrāk kā to paredzēja analītiķi. Kompānijas pārstāvis izteicās, ka viens no kompānijas mērķiem bija atkal darboties ar peļņu 2002. gada martā, un ka šis Ervis L mērķis ir sasniegts.

Izstāde Krievijā

Krievijas kompānija Russobit-M ir izveidojusi savu nelielo spēļu izstādi arī Krievijā. Kompānija, kas piedalījās tehnoloģiju izstādē Mediateka, savā stendā demonstrēja lieliskas spēles, kas ir ieinteresējušas cilvēkus visā pasaulē. Pateicoties šim gadījumam, Krievijas «geimeriem» pirmajiem bija iespēja ieraudzīt dažādas spēles, kas vēl atrodas izstrādes stadijā. Stendā atrodamo projektu vidū bija HoveRace (GSC Game World), FireStarter (GSC Game World), Kreed (Burut CT), Golden Palace (Russobit-M), HomePlanet (Revolt Games) un spēles Runaway video, kā arī spēles Disciples 2 lokalizācija.

GTA 3 demolēs arī datorus

Pēc tam, kad jau ilgāku laiku klīda dažādas baumas par pagājušā gada labākās spēles GTA 3 iznākšanu arī PC platformai, DMA Design un Rockstar Games beidzot oficiālā preses konferencē apstiprināja šo pieņēmumu. Izstrādātāji grasās šīs, pa-

gaidām populārākās, PS2 spēles PC versiju pabeigt un izlaist veikalu plauktos jau maijā.

Final Fantasy XI – atzīmējam kalendārā

16 maijā Japānā kompānija Square izlaidīs savas nemirstīgās sērijas Final Fantasy vienpadsmito daļu. Kā jau ir zināms, šis ir kompānijas pirmais mēģinājums pievērsties pašlaik tik populārajam MMORPG žanram. Spēles cena sākotnēji būs 7800 Japānas jenu (aptuveni 38 lati). Spēles komplektā būs iekļauts papildus disks ar PlayOnline tīkla servisa uzstādījumiem. Par spēlēšanu internetā, spēlētājiem nāksies šķirties no 1280 jenām (6 latiem) mēnesī, bet pirmos trīs mēnešus visi spēlētāji varēs baudīt bez mak-

sas. Diemžēl vēl netiek paziņoti spēles iznākšanas datumi Amerikā vai Eiropā. Šis ir pirmais MMO RPG projekts, kas tiek realizēts PS2 platformai, līdz ar to arī pati kompānija Sony ir sarosījusies, un beidzot ir zināmas

Sony un Yahoo līguma detaļas.

Mēs jau iepriekš jums ziņojām par abu gigantu noslēgto sadarbības līgumu, bet tikai tagad sāk parādīties kaut cik vairāk informācijas. Yahoo sadarbībā ar Japānas izdevniecību Softbank gatavojas izveidot speciālu interneta portālu PS2 lietotājiem. Šajā portālā PS2 īpaš-

nieki varēs piereģistrēt sev elektroniskā pasta adresi un apmeklēt tematiskās sadaļas par spēlēm, Mangu un citām lietām. Resurss, kuru sauks Yahoo Bradband for PlayStation 2 sāks darboties Japānā jau maijā, savukārt analoģiska servisa atvēršana Amerikā paredzēta šī gada augustā. Līdz tam bridim vajadzētu atrisināt kādas citas problēmas, jo Amerikas tirgū iestājies

PS2 atmiņas karšu deficīts.

Šāda situācija radusies pateicoties tam, ka daži veikali nav saņēmuši jaunas kartes jau kopš februāra, bet citi – pat kopš pagājušā gada decembra. Līdz ar to daļa izplatītāju jau pasūtījuši atmiņas kartes no Japānas, un dažos reģionos to cenas palielinājušās no 35 līdz 60 dolāriem. Tam par iemeslu tiek minēti dažādi fakti. Daži uzskata, ka Sony vienkārši nav paspējusi saražot pietiekoši daudz atmiņas kartišu un tā neesot kompānijas vaina. Otrs apgalvojums daudz neatšķiras no pirmā – Sony neatļāva ražot šis kartes neatkarigiem izstrādātājiem un līdz ar to nevarēja apmierināt pieaugošo pieprasījumu (tātad, atkal nepaspēja saražot tik, cik vajadzēja). Ir vēl kāds diezgan absurds viedoklis par to, ka šāds stāvoklis ir radīts mākslīgi, lai patērētājiem uzkrātos pietiekoši daudz naudas, lai nopirktu cieto disku, kas iznāks nākošgad. Kompānijas oficiālajā vēstulē, ar kuru tā vēršas pie tirgotājiem, tika paziņots, ka piegādes tiks atjaunotas aprīlī, kamēr NB valsts dienvidrietumos esošie izplatītāji apgalvo, ka nesen saņēmuši jaunu atmiņas karšu partiju un nekāda deficīta nav.

Tikmēr jaunākais PS2 konkurents Xbox vēl joprojām cinās par tirgus daļiņu un patērētāju sirdīm. Lai gan februāra relīzē klāt bija pats Bils Geits, un atkal tika tērētas lielas naudas summas mārketinga akcijām,

Japānā Xbox rodas sarežģījumi.

Jau dažas dienas pēc konsoles izlaišanas parādījās pirmās baumas sakarā ar to, ka konsole it kā bojājot tajā ievietotos diskus. 7. martā daļa lielāko Japānas veikalu tīklu pat izplatīja ziņas, ka MS atsauc savu konsoli no tirgus sakarā ar minētajām kļūdām. Microsoft pārstāvji steigšus noliedza šis baumas un paziņoja, ka tā esot nepareizi izprasta MS Japānas interneta saitā publicētā informācija, kurā kompānija ziņoja, ka tikai 1% Xbox'u skrāpē diskus, un, situācijā, ja jums ir gadījusies tāda konsole, to varat bez maksas apmainīt pret jaunu. Bet tas vēl nav viss. Divas tirdzniecības firmas Sakuraya un LaOX atteicās savos veikalos pārdot Xbox konsoli, un turpmāk sola izplatīt tikai spēles. Iemesls – žēlojoties par to, ka konsoles skrāpē diskus, pārāk daudz pircēju atgriež jau nopirktos Xbox veikalos. Visas šīs nebūšanas pamudināja kādu firmu Nikkei iT veikt interesantu aptauju

Par ko nemīl Xbox?

Tika aptaujāti 1378 cilvēki, no kuriem tikai 5% mājās nebija nevienas konsoles. 95 % respondentu bija vīrieši, bet 49 % vecumā no 20-29 gadiem. 68% visu aptaujāto uzskatīja, ka Xbox cena ir pārāk liela. 57% negrasās pirkt konsoli, un 56% domā, ka galvenais tās mīnus ir *soft's*. Tas, ka konsoles ražotājs ir firma Microsoft, 37% aptaujāto ir jau pietiekoši liels iemesls, lai neiegādātos šo konsoli. Arī konsoles dizains nav tas labākais, un par sliktu to atzina 47%, kamēr 55% uzskata, ka konkurentu spēļu platformas ir pārākas par Microsoft lolojumu. Šādu ne visai siltu jūtu pavadījumā, 13. martā

Xbox ierodas arī Eiropā un Austrālijā.

Pasākums šis bija vēl grandiozāks nekā iepriekšējās divas konsoles relīzes (Amerikā un Japānā). Diemžēl, nācās iztikt bez paša Bila Geita, kas nolēma atpūsties pēc «tusiņa» Japānā. Dažādas lielas prezentācijas notika lielākajā daļā Eiropas Savienības valstu. Neiztika arī bez dažādiem pārsteigumiem un kurioziem. Vācijā uzņēmums Media Markt nolēma monopolizēt Xbox konsoles tirgu, nolaižot tās cenu no 432 dolāriem līdz 352. Šādu konkurenci neizturēja lielākā daļa mazo tirgotāju, kas zaudēja lielu skaitu potenciālo pircēju, savukārt kompānija Media Markt cer šo soli attaisnot ar vēlāk no aksesuāriem un spēlēm nopelnīto naudu. Šveicē konsoles iznākšana notika kopā ar grandiozu spēļu demonstrāciju. Seši brīvprātīgie ieguva jauno konsoli gandrīz par velti – uz viņu ādas tika ietetovēts smalks un zaļš burts X. Londonā pirmais pircējs mājās tika atgādāts ar limuzīnu, bet Sidnejā fanu pūli biedēja visurgājēju grupa, kas izbrauca uz zaļas skatuves.

Roboti mājās un uz Xbox

Kopā ar konsoles parādīšanos gan Japānas gan Eiropas tirgos, uzreiz vairākas kompānijas anonsēja vairākus projektus, kas paredzēti jaunajai Microsoft konsolei.

Kompānija Capcom šoreiz pozitīvi izcēlās uz visu fona, anonsējot spēli Tekki. Jaunā spēle ir kaujas robotu simulators, kurā jums nāksies vadīt kādu no robotiem un cīnīties pret citiem dzelzs monstriem mežos, laukos un debesskrāpjiem pilnajās Japānas megapolisēs. Šī spēle būšot visīstākais simulators, un kopā ar to veikalos parādīsies jauns «kontrolieris». Neskaitot uz tā esošos divus «džoistikus», jūs varēsiet darboties ar 43 (!) pogām.

Visbeidzot ari Nintendo ir veltījusi kādu uzmanību vecajai pasaulei, un

Ziņas par GameCube atbrauc līdz Eiropai.

Sakarā ar to, ka 3. maijā Eiropas tirgū parādisies Nintendo jaunā konsole GameCube, daži vadošie kompānijas darbinieki (Shigeru Miyamoto un Satoru Iwata) devās divu nedēļi garā «ceļojumā» pa

Eiropu. Sākoties šim braucienam Nintendo izplatīja oficiālas bildes no spēlēm Mario Sunshine un Metroid. Jaunais projekts Metroid izsauca patiesu apbrīnu, kamēr žurnālistu reakcija pret Mario Sunshine bija nedaudz vēsāka. Kompānijas pārstāvji paziņoja, ka Nintendo plāno izlaist visas trīs gaidāmākās spēles (Metroid, Mario Sunshine un Zelda) līdz šī gada beigām.

dizains un poligrāfija

Bonmark

tālr. 7803260

PĀRDOTĀKO SPĒĻU TOPS

AMERIKA VIDEOSPĒLES

1	GRAND THEFT AUTO 3	ROCKSTAR	PS2
2	STATE OF EMERGENCY	ROCKSTAR	PS2
3	SUPER MARIO ADVANCE 2	NINTENDO	GBA
4	WWF RAW	THQ	XBOX
5	SONIC ADVANCE	THQ	GBA
6	FINAL FANTASY X	SQUARE EA	PS2
7	SONIC ADVENTURE 2 BATTLE	SEGA	GC
8	WRECKLESS: YAKUZA MISSIONS	ACTIVISION	XBOX
9	MAX PAYNE	ROCKSTAR GAMES	PS2
10	NBA 2K2	SEGA	PS2
11	MADDEN NFL 2002	EA	PS2
12	HALO	MICROSOFT	XBOX
13	MAXIMO:GHOST TO GLORY	CAPCOM	PS2
14	METAL GEAR SOLID 2	KONAMI	PS2
15	GRAN TURISMO 3: A-SPEC	SONY	PS2

AMERIKA PC

1	MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT	EA	
2	HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE	EA	
3	THE SIMS: HOT DATE	EA	
4	THE SIMS	EA	
5	ROLLERCOASTER TYCOON	INFOGRAMES	
6	ZOO TYCOON	MICROSOFT	
7	BACKYARD BASKETBALL	INFOGRAMES	
8	SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER	TAKE2	
9	EMPIRE EARTH	VIVENDI-UNIVERSAL	
10	CIVILIZATION III	INFOGRAMES	

LIELBRITĀNIJA VISAS PLATFORMAS

1	MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT	ELECTRONIC ARTS	PC
2	STATE OF EMERGENCY	ROCKSTAR	PS2
3	MONSTERS, INC	DISNEY	PS2
4	GRAND THEFT AUTO 3	ROCKSTAR	PS2
5	MAX PAYNE	ROCKSTAR	PS2
6	HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER'S STONE	ELECTRONIC ARTS	PC, PSONE, GBC, GBA
7	WIPEOUT FUSION	SONY	PS2
8	LEGENDS OF WRESTLING	ACCLAIM	PS2
9	FIFA 2002	ELECTRONIC ARTS	PC,PS2,PS
10	PRO EVOLUTION SOCCER	KONAMI	PS2

JAPĀNA VISAS PLATFORMAS

1	DEAD OR ALIVE 3	TECMO	XBOX
2	ANIMAL LEADER	NINTENDO	GC
3	SAGOKUSHI SENKI	KOEI	PS2
4	SAMURAI	SPIKE	PS2
5	GENMA ONIMUSHA	CAPCOM	XBOX
6	VIRTUA FIGHTER 4	SEGA	PS2
7	PROJECT GOTHAM: WORLD STREET RACING	MICROSOFT	XBOX
8	FINAL FANTASY X INTERNATIONAL	SQUARE	PS2
9	ANIMAL FOREST +	NINTENDO	GC
10	JET SET RADIO FUTURE	SEGA	XBOX

MARTĀ IZLAISTO SPĒĻU KALENDARS

15.3	Hidden Invasion	Conspiracy	PS2
15.3	Dracula: The Last Sanctuary	Dreamcatcher	PS one
16.3	Smugglers Run	Rockstar	GBA
16.3	Grand Theft Auto 3	Rockstar	GBA
19.3	Yu-Gi-Oh Dark Duel Stories	Konami	GBC
19.3	007 in Agent Under Fire	Electronic Arts	GC
19.3	Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex	Vivendi-Universal	Xbox
19.3	Virtua Fighter 4	Sega	PS2
19.3	GUNVALKYRIE	Sega	Xbox
19.3	Smashing Drive	Namco	Xbox
19.3	Monsters, Inc	Disney	PS2
20.3	ESPN Winter X Games Snocross	Konami	PS2
21.3	Shifters	3DO	PS2
24.3	Outlaw Golf	Microsoft	Xbox
26.3	Elder Scrolls 3: Morrowind	Bethesda	PC
26.3	007 in Agent Under Fire	Electronic Arts	Xbox
26.3	Rayman Arena	UbiSoft	PS2
26.3	The Sims: Vacation	Electronic Arts	PC
26.3	Legacy of Kain: Blood Omen 2	Eidos	PS2
26.3	Heroes of Might & Magic IV	3DO	PC
26.3	Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	PC
26.3	Freedom Force	Electronic Arts	PC
26.3	Sega Soccer Slam	Sega	GC
26.3	Home Run King	Sega	GC
26.3	Bloody Roar: Primal Fury	Activision	GC
26.3	Legacy of Kain: Blood Omen 2	Eidos	Xbox
26.3	Virtua Striker 3 v.2002	Sega	GC
26.3	Hitman 2	Eidos	PC
27.3	Worms Blast	UbiSoft	PS2
27.3	Army Men RTS	3DO	PS2
27.3	Transworld Surf	Infogrames	PS2
28.3	Might & Magic IX	3DO	PC
29.3	Commandos 2	Eidos	PS2

R&V Izglītības centrs

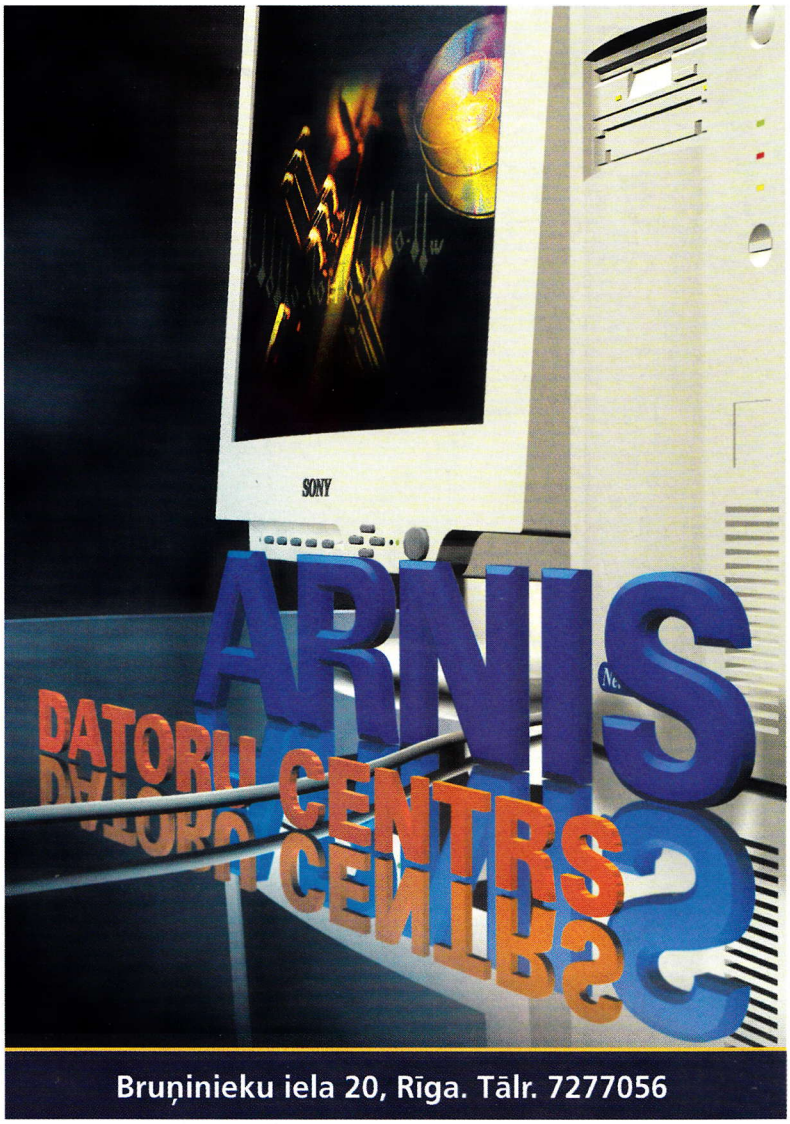
Frances King

piedāvā angļu valodas apmācību pusaudžiem ar pasniedzējiem no Lielbritānijas.

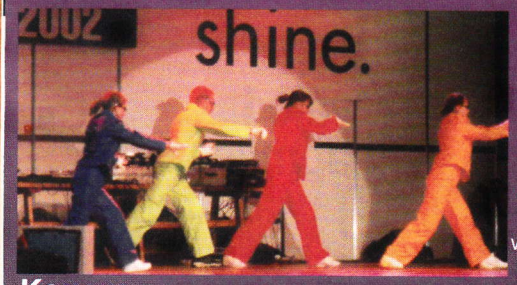
Vecuma grupas: 8 –10 gadi, 10 –12 gadi, 13 –15 gadi. Vairāki zināšanu līmeņi.

Turpinām piedāvāt arī kursus **pieaugušajiem.** Piedāvājam mācibas Anglijā un ASV. Sagatavojam **Cambridge First Certificate, IELTS** un **Business English Certificate** eksāmeniem.

Mūsu adrese – **Skolas iela 4**
Tālrunis **7242200.**
Fakss **7242201**
e-mail: **runv@delfi.lv**
www.runv.lv



Bruņinieku iela 20, Rīga. Tālr. 7277056



Komanda «Basic Boogie Moves»

Labākais šovs Gang Breakers & East Side B-Boys

Jā – ā – ā!!!

Ir izskanējis vērienīgais pasākums, kurā ir labi izdancots un izdziedāts - **«The Baltic Breakdance Champ – NRG 2002»**! Uzreiz var sacīt tikai vienu – Latvijas Hip-Hopa kultūras vēsturē šāds pasākums noritēja pirmo reizi. Mēs progresējam, un tas priecē! Pietiek norādīt tikai uz to, ka festivālu, kas norisinājās Ķipsalas izstāžu centrā 9.martā, apmeklēja neredzēti daudz tusētgribošu cilvēku – kopskaitā ap 1500 personu!!! Pasākumā piedalījās vairāk nekā 300 cilvēku no **Vācijas, Krievijas, Baltkrievijas, Lietuvas, Igaunijas un Latvijas**, tajā skaitā dīdžeji, dejotāji un repa mākslinieki. Kā jau parasti, rīkojot lielus un vērienīgus pasākumus, nevarēja iztikt bez savām ķibelēm. Ieilgušās komandu reģistrācijas dēļ, čempionāta sākums tika pārcelts no 15:00 uz 17:00, un ieilga līdz vēlai naktij. Skatītāji, kuri braši izturēja līdz pasākuma noslēgumam daļai – apbalvošanai, ir vienisprāt, ka visas uzstāšanās un priekšnesumi bija nepieciešami, lai radītu tik spēcīgi virmojošo atmosfēru eiropeiskajā *breakdance*-čempionātā. Kurš nebija – tam nesaprast, bet kurš bija, tam grūti izskaidrot, kas īsti virmoja gaisā, kas bija par iemeslu tik lieliem enerģijas «sprādzieniem» uz skatuves un zālē: cīņa, zaudējumi, uzvaras. Uzvarētājus apbalvoja un godināja tajā pašā dienā.

Izlases komanda «Dance Of Street»

Break Dance Maskavas Valsts Universitātē

Jautrie un atraktīvie pasākuma vadītāji bija **Uncle Pit, Uldis&Raivo** («Mixeri») un pats **Alexandroid Malysh**! Pasākumu atklāja pārstāvji no Vācijas, komanda **«Recless Forse»**. Skatītāji atplauka, jo tieši vāciešu komandas pirmās rādīja savu dejas mākslu «NRG». Vācieši parādīja augstu līmeni, iedeva zālei pirmo staru pozitīvās enerģijas un apsēdās godpilnajās žūrijas vietās – pasākums varēja sākties.

Festivāla plānojums bija sekojošs: pirmā daļa – šova komandu uzstāšanās, otrā, trešā un ceturtā daļa – *breakdance* komandu uzstāšanās un konkurss electric boogie, piektā daļa – cīņa par godalgotām vietām, pēdējā, sestā daļa – apbalvošana.

Kurš tad ir atzīts par labāko no labākajiem šogad? Rezultāti pārsteidza visus. Pirmo reizi visā «NRG» pastāvēšanas laikā, Latvija zaudēja savas līderpozīcijas. Sīva cīņa norisinājās starp Krievijas komandu **«Kening City Breakers»** un izlases komandu no Latvijas studijas **«Dance Of Street»**, tomēr pirmā vieta aizceļoja uz Krieviju... Trešo vietu izcīnīja komanda **«Gang Breakers&East Side B-Boys»** (Latvija), kā arī viņiem tika piešķirta balva par uzvaru konkursā **«Labākais breikdenca šovs»**, lai gan daudzi uzskatīja, ka šo nomināciju varēja iegūt komanda **«Da Forse»** (Vācija). Komandā no Vācijas bija tikai trīs cilvēki, bet viņi parādīja tik augstu meistarību un mūzikas izjūtu, ka viņus varēja tikai apbrīnot. Visus izbrīnīja Krievijas komandas **«Top 9»** diezgan zemā atzīme. Pasaules *breakdance* čempionāta **«Battle of The Year 2001»** dalībnieki ieņēma tikai ceturto vietu, kaut gan šovs un tehniskais izpildījums bija augstā līmenī. Mierinājumam – viens komandas dalībniekiem, Igors, godam nopelnīja nomināciju **«Best Power Move»**. Vācu tiesneši pārējās nominācijas un apbalvojumus komandām sadalīja šādi:

5.vieta – «Old City Breakers» (Igaunija),
6.vieta – «Multi Step» (Baltkrievija),
7.vieta – «Dancing Machine» (Igaunija),
8.vieta – «Flash Masters» (Lietuva),
9.vieta – «Niozy Kids» (Latvija),
10.vieta – «Real Time Modify» (Lietuva).

Bez šīm komandām festivālā vēl piedalījās komandas: «Da Forse» (Vācija), «Basic Stream» (Lietuva), «Step Style Crew» (Igaunija), «Art Crime Breakers» (Latvija), «Astral Breakers» (Igaunija), «Urban Style» (Krievija), «Total Spin» (Lietuva).

Nominācijas ieguva: «Best Style» – Lis («Gang Breakers&East Side B-Boys»), «Best B-Boy» – Tolik («Gang Breakers&East Side B-Boys»), Best B-Girl» – Da□a (Multi Step), «Best Locking» – Nigger J (Dance Of Srteet). Kas attiecas uz komandām, kuras dejo «augšējo breiku», balvas par nominācijām «Best Dance Show» un «Best Electric Boogie Crew» ieguva komanda no Rīgas **«Basic Boogie Moves»**, kurai bija ļoti labs un oriģināls šovs, kā arī lieliski izpildīta sinhronā tehnika. Otro vietu arī ieguva rīdzinieku komanda **«NMC»**, trešā vieta «aizceļoja» uz Igauniju ar komandu **«Jet Step»**. Sacensībās piedalījās komandas – **«Exclusive»** (Latvija), **«Street Souls»** (Igaunija).

Konkursā **«Electric Boogie»** arī bija daudz pārsteigumi. Jau pirmajā atlases kārtā no 25 dalībniekiem žūrija izbrāķēja tādas autoritātes, kā Baltkrievijas komandas **«Multi Step»** pārstāvi **Dimu** (Pagājušo gadu viņš tika apbalvots kā labākais dejotājs «Electric Boogie» stilā) un **Vaisu** (bet vismaz kopā ar komandu **«Kening City Breakers»** uz Kaļiņingradu «aizbrauca» nominācija **«Best king-tud»**). Labākā «Electric Boogie» dejotāja nominācija šogad pelnīti tika piešķirta B-Boy Vadimam (Rīgas skola **«Freestyle»**). Otrā vieta – **Roman** (Igaunija), bet godpilno trešo vietu izcīnīja **Christian** («Da Forse», Vācija). Nomināciju **«Best Popping»** ieguva visiem pazīstamais **Kriss** («Gang Breakers&East Side B-Boys»).

Bet cik daudz muzikālu un interesantu uzstāšanos demonstrēja dīdžeji un MC's starpbrīžos starp dejotāju uzstāšanos! Uzstājās sekojoši dīdžeji: Hill (Igaunija), Krii (Lietuva), Phlashback (Lietuva), Basquet (Igaunija), Rize (Latvija), Shurez (Latvija), Bandit (Igaunija), Mamania (Igaunija). Augstu klasi rādīja arī citi MC – Rey, Ozols, G&G Sindikatas, Basquet un Paraguay Zoo.

Latvijas Čempionāts Ventspilī

I. vieta B-Boy Vadim «Electric Boogie»

Jā-ā-ā... Par čempionātu var runāt bezgalīgi, bet tik un tā, kaut kas paliks neizrunāts. Baltijas čempionāts tiešām ir izdevies godam! Šogad visas komandas ļoti satuvinājās un kļuva par vienu lielu ģimeni. Tam apliecinājums ir *after-party* norise **«Freestyle»** studijas telpās. Ēda – dzēra, dejoja – gulēja visi kopā, bet no rīta devās viens otru pavadīt. 11.martā aizbrauca pēdējie ciemiņi no Vācijas. Viesmīlīgie ciemiņu izmitinātāji sajuta lielu tukšumu sirdīs, bet pēc tam draudzīgi nonāca līdz secinājumam, ka šķiršanās nebūs ilga, jo noteikti visi sastapsies no jauna nākamajā Baltijas čempionātā. Tiksimies «NRG 2003»!!!

«Dance Of Street»

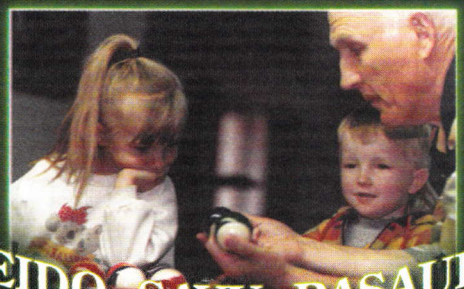
Piter «Top 9 St.- Peterburg»

P.S. Vienam no «NRG» organizētājiem pasākums beidzās ne visai veiksmīgi. Lielā noguruma dēļ pēc Baltijas čempionāts organizēšanas, pēc vairākām bezmiega naktīm pie stūres aizmiga un cieta avārijā B-Boy Vadims, kurš pēc galvas un kājas traumas jau ir izrakstīts no slimnīcas. Vadim – ātrāk veseļojies!

Turnīra uzvarētāji:

UZMANĪBU!

BILJARDS SPĒĻU PASAULĒ



VEIDO SAVU PASAULI!

Ja arī Tu vēlies pārstāvēt savu skolu šajā lieliskajā turnīrā, zvani pa tālruņiem: 7459730, 7470629, 9628516. Zvani un piesakies! Izmanto savu iespēju!

Studentu un Jaunatnes Ceļojumu birojs uzvarētājam sniedz iespēju sagaidīt **JAUNO GADU PRĀGĀ!** (No 28.12.2002. līdz 01.01.2003. - 6 dienu ceļojums).

Balvas uzvarētājiem no firmas «XTC»:

Cepures T-krekli Vējjakas Glāzes

ar firmas logo

Turnīra dalībnieki:

Sākot ar **2002.gada FEBRUĀRI**, visa gada garumā NB BILJARDA SKOLĀ, Šķūņu ielā 9 notiek biljarda turnīrs, kurā piedalās visas Latvijas skolas.
Fināla spēle - **2002.gada DECEMBRĪ**.
Galvenā balva uzvarētājam - brauciens uz Prāgu!
Uzvarētāja skolai - balva **Ls 1000** apmērā!
Bet - arī VISIEM turnīra dalībniekiem - PĀRSTEIGUMA BALVAS!

BILJARDA SKOLA

Studentu un Jaunatnes Ceļojumu Birojs

Sonexss

SPĒĻU PASAULE ŽURNĀLS www.gameland.lv

GUARANA PURE ENERGY DRINK XTC

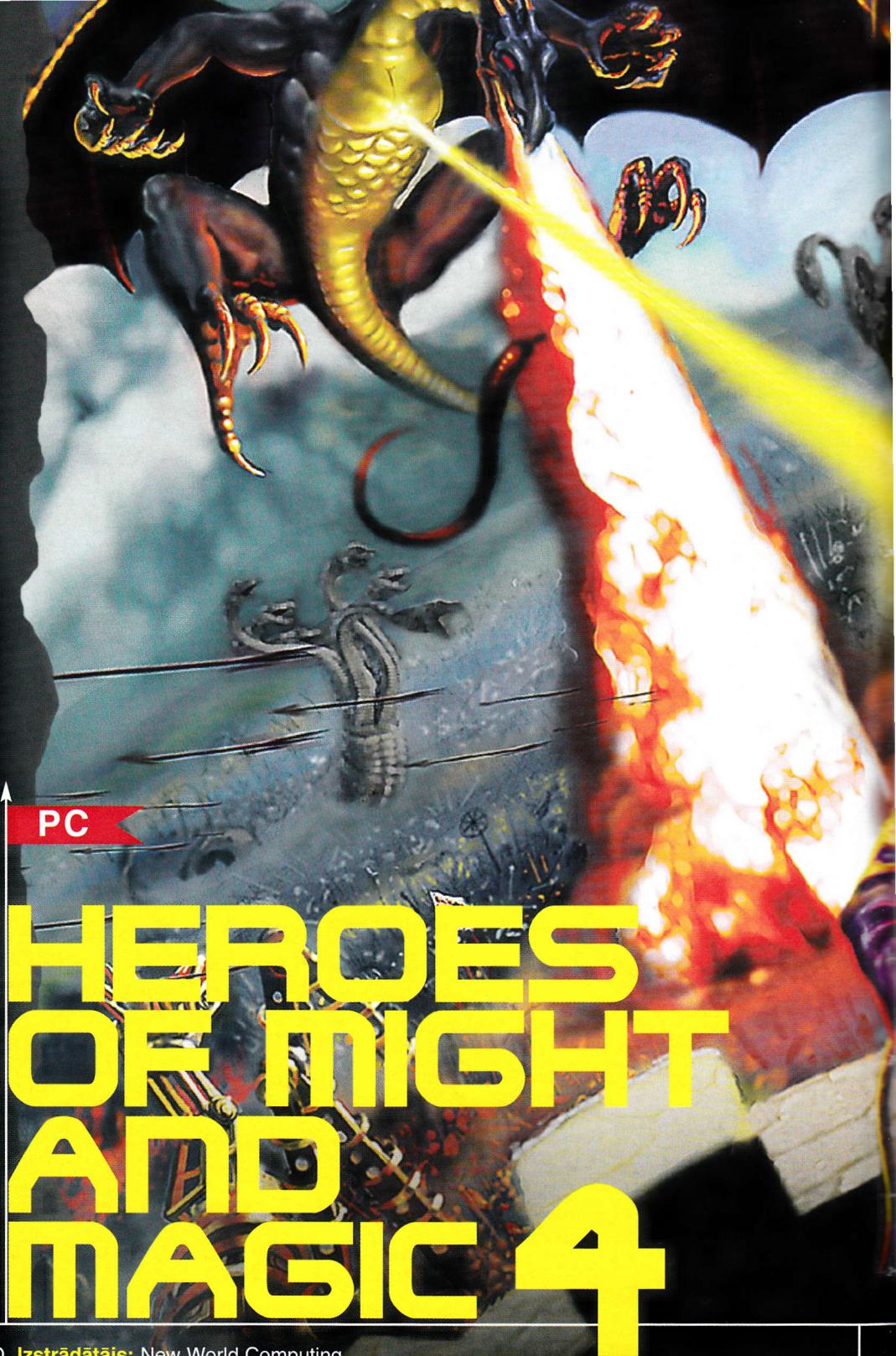
radio SWH radio SWH+ FM 105.7 radio SWH ROCK

Orbit

SUPER 104 FM EIROPAS HĪTU RADIO

O!

AIDS PROFILAKSES CENTRS



Kas tad īsti ir Heroes of Might & Magic? Spēle vai vesels žanrs? Klasiskais nosaukums vēsta: HoMM – pakāpeniskā stratēģija ar RPG elementiem. Taču tā ir tikai aisberga virspuse, jo HoMM ir vesela pasaule, ko apdzīvo tās pasaku radījumi, kas dzīvo pats pēc saviem likumiem. Atšķirībā no Warcraft, Dune vai Lords of the Realm, HoMM spēlētājs nevis vienkārši iedarbina monstru ražošanas un resursu ieguves konveijeru, bet dzīvo un attīstās veselā *fantasy* visumā. Tajā arī slēpjas RPG elementi. Tos nevar izskaidrot ar tādiem vārdiem kā pieredze, prasme, Melnais Pūķis vai maģija. Lai saprastu, kas ir HoMM, ir jāmēģina tajā iedziļināties, izjust visu tās skaistumu. Ticiet man, jūs nenožēlosiet tajā pavadīto laiku. Hīts, nevīstošs šedevrs, nemainīga klasika – sauciet, kā vēlaties, būtība tāpēc nemainās.

PC

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 4

Žanrs: TBS **Izdevējs:** Buka/3DO **Izstrādātājs:** New World Computing
Spēlētāju skaits: daudzspēlētāju režīms tiks pievienots atsevišķa patch'a veidā 2002. gada aprīlī
Internets: http://www.3do.com/mightandmagic/heroes4
Dators: PII 300 (PIII 500), 128 MB RAM, 750 MB HDD **Iznākšanas laiks:** 2002. gada aprīlis

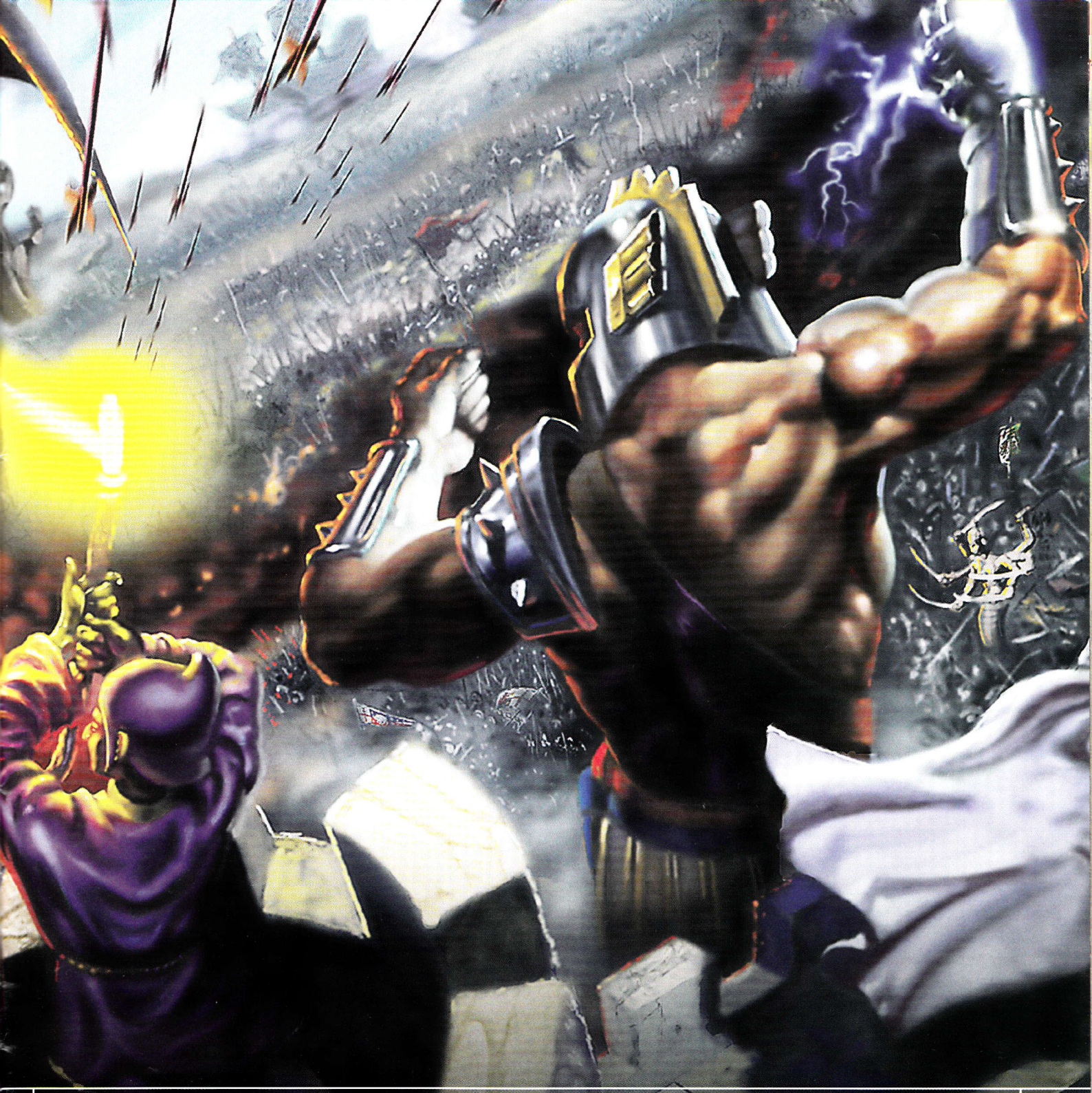
Papildus informācija: **http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9230**

Kad mēs bijām jauni...

Sākumā bija mazpazīstama, taču simpātiska HoMM, pēc tam parādījās HoMM II un... Kas tad sākās! Kā radioaktīvas sēnes no nekurienes parādījās *tutorial* un pamācības. Tika uzrakstīti veseli folianti, kas veltīti stratēģijai cīņā pret AI un cilvēku. HoMM III nākšana klajā radīja veselu datora batāliju lavīnu – vēl šodien simtiem spēlētāju sacenšas turnieros, kas notiek Maskavā un Sankt-Pēterburgā. Tagad, elpu aizturējuši, mēs ar cerībām gaidījām HoMM IV. Kāda tā ir? Vai mums nenāksies vilties? Atbilde, draugi, ir gara un sarežģīta, tāpēc iekārtojieties ērtāk un klausieties.

Daudz ūdeņu ir aiztecējis kopš tiem laikiem, kad klajā nāca viena no New World Computing pirmajām spēlēm – King's Bounty. Tas notika 1990.gadā. Salīdzinājumā ar laikmetīgo HoMM III tā izskatās kā pirmatnējais cilvēks līdzās sekmīgam XX gadsimta biznesmenim. Taču tieši King's Bounty lika nākamo «Varoņu» pamat principus. Pamatīgi pilnveidotās Kings Bounty iznākšana, kas saņēma nosaukumu HoMM, radīja traci. Spēle tūlīt iekaroja geimeru simpātijas ar krāsainu *fantasy* pasauli, kas sevī apvienoja *satrategy* un RPG saiknes striktumu un Tolkiena darbu labsirdīgos motīvus.

Salīdzinājumā ar citām stratēģijas žanra spēlēm «Varoņiem» vienmēr bija neapstrīdama priekšrocība – ļoti labi pārdomāts un laika gaitā pārbaudīts sižets, kas pārceļoja no Might & Magic lomu sērijas. HoMM bija šīs RPG projekcija stratēģijas plaknē. Rezultātā mēs kļuvām par lieciniekiem jauna žanra



dzimšanai, kas lepni saucās Strategy/RPG.

HoMM II faktiski bija iepriekšējās daļas sikvels: neatraduši nekādas principiālas *gameplay* atšķirības, mēs saņēmām uzlabotu grafiku un skaņu kopā ar ideālu līdzsvaru. Izmaiņas bija tik loģiskas un vieglas, ka burtiski visa pasaule (nu labi, tās progresīvā daļa) kļuva par nesalīdzināmas pievilcības upuri. Cik stundas ir pavadītas pie monitora? Cik Titānu un Pūķu ir nogalināts? Cik zemniekus esam pārvērtuši par skeletiem? Un beidzot, cik nelaimīgo ir dabūjuši *chain lighting*?..

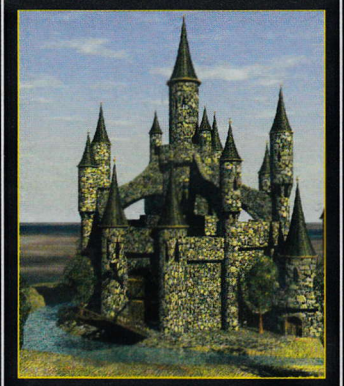
Jebkura veiksmīga scenārija finmāla stadijā mēs saņēmām supervaroni ar milzīgiem uzbrukuma un aizsardzības parametriem, kam pa spēkam bija jebkura burvestība, kas aizmēza visu, kas elpo vai spēj kustēties. Tieši šis garīgās idilles sasniegšana arī bija spēles pamata mērķis, bet pilis, briesmoņi un resursi atkāpās otrajā plānā – tie bija tikai līdzekļi. Droši vien, tas arī ir noslēpums – pilnīga iegrimšana virtuālajā pasaulē. Ne jau uz specefektu rēķina vai milzīga poligonu skaita dēļ. Mums tiek mests izaicinājums – mūsu iztēlei, mūsu stratēģiskajam talantam, visbeidzot - mūsu jūtām... Tas ir nopietns iemesls pazust no ierastās dzīves uz vienu otru mēnesi. Vai mazliet ilgāk.

Dzīve pāršķīra vēl dažas lappuses, un, lūk, mūsu priekšā ir HoMM III. Milzīgs daudzums jaunu monstru, artefaktu un prasmju, jau ierastie monstri mainījuši izskatu, pilnībā pārveidotas pilsētas, vairākas izmaiņas *game play* – lūk, sikvela vizītkarte. Bez izmaiņām ir palikusi maģija, taktiskā kauja un piļu aplenkšana. Toties ir parādījušās ballistas, kalves, aptieciņas; visām lidojošajām vienībām (izņemot «visasākos» tika aizliegts brīvi pārvietoties pa kaujas lauku... Uzskaitīšanu var turpināt vēl ilgi, tāpēc aprobežosimies ar kopējo secinājumu – spēle tika uzņemta labvēlīgi, neskatoties uz nelielu pārsātinātību ar jauniem monstriem, pilim

Salīdziet mūsu bērnības spēli King's Bounty ar HoMM.

bas, piemīt daudzas kardinālas atšķirības. Ar ko tas tiek pierādīts? Ar drosmīgu un nepārsūdzamu lielākā svētuma - *game play* pārstrādāšanu. Izmaiņas skar visu iespējamo. Jūs neatradīsiet nevienu spēles daļu, nevienu ekrānu, kam ir iepriekšējais parametru skaits. Lielākajai daļai jauninājumu ir globāls raksturs, tātad, iepriekšējie padomi un izstrādātā taktika būs absur-

King's Bounty taktiskā fāze lika pamatus visai HoMM līnijai.



Burvju pils ir visgroteskākā.

un artefaktiem. To atzina pat viskaislīgākie fani. Vairāk – tas ne vienmēr nozīmē labāk.

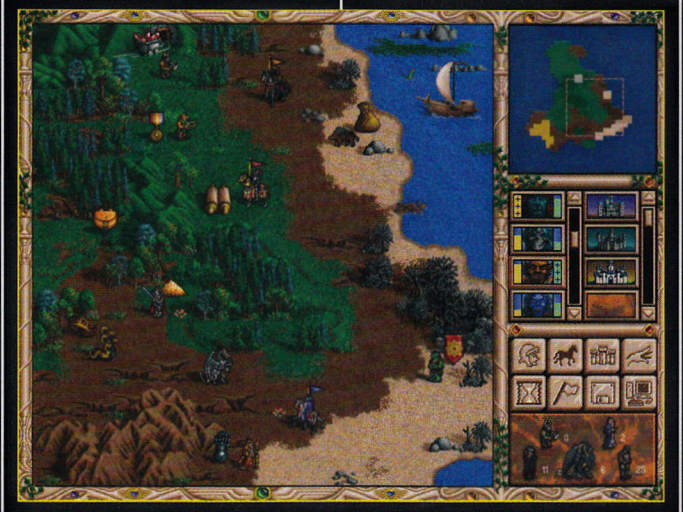
Pēc seriāla trešās daļas iznākšanas kļuva skaidrs: nākamajai HoMM versijai jāatšķiras no iepriekšējās ne tikai ar sistēmprasībām, bet arī ar kaut ko principiāli jaunu. Spēles «rozīnīte» ir sevi izsmēlusi – mēs esam pārsātinājušies ar varoņu dievišķā spēka sajūtu un alkaini meklējām jaunas vietas, kur pielietot spēkus. Puiši no New World Computing ļoti smalki izprata fanu noskaņojumu. Un līdz 2002.gada aprīlim stingri nolēma izlaist jaunu (šī vārda tiešajā nozīmē) spēli, HoMM IV.

«HoMM IV is more than a sequel...»

...Vismaz, tā apgalvo izstrādātāji. Pēc viņu domām, HoMM IV, saglabājot priekšgājējas īpašidi. Paskatīsimies tuvāk uz izmaiņām.

Vispirms – globālās atšķirības.

Spēle strādā izšķirtspējā no 800x600 līdz 1280x1024. Darba izšķirtspēja – 1024x768. Prasības pret datoru, atbilstoši, ir ievērojami pieaugušas. Ir parādījusies iespēja būvēt sienas globālajā kartē. Citiem vādiem sakot, jūs varat iežogot savus īpašumus un tādējādi radīt slūžas, kas kontrolē kustību. Tas ir redzams attēlā.



HoMM II turpināja HoMM un King's Bounty tradīcijas.

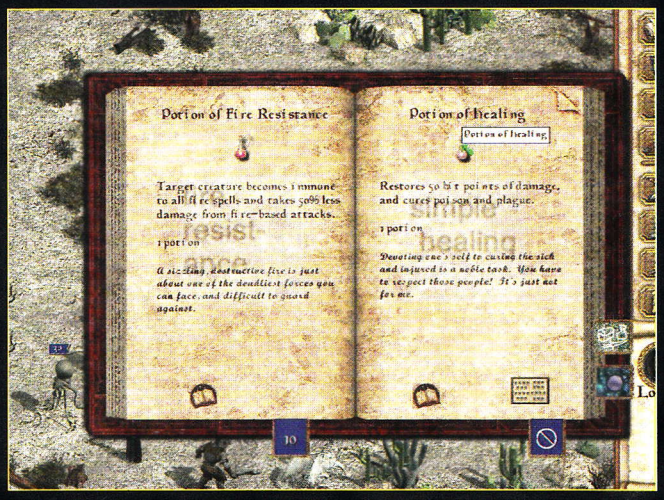
HoMM sižets aizsākās jau tajos laikos, kad bija dzīvs Lords Aironfists. Gudrais valdnieks sniedza savai karaļvalstij Erafijai uzplaukumu un varenību. Tie bija zelta laiki. Taču nekas nav mūžīgs – pagāja gadi un lielais vadonis uz visiem laikiem pameta savu tautu. Kā bieži gadās šādos brīžos, uz valdnieka vietu pretendēja pārāk daudz gribētāju – mums bija lemts izvēlēties vienu no varoņiem (barbaru, bruņinieku, burvi vai magu) un iecelt Erafijas tronī Aironfista dēlu – cēlo Rolandu. Taču ne jau uz ilgu laiku. Viltīgais Arčibalds, Rolanda miesīgais brālis sadumpojās un nolēma ar spēku atņemt troni. Mums atkal nācās aizsargāt karaļvalsti un pārmācīt dumpinieku... Un atkal klusums. Šķiet, ka nākamie notikumi attīstīsies tāpat kā seriālā. Taču neviens negaidīja nekromantu sacelšanos. Viņi ilgi un rūpīgi gatavojās, uzsūcot dzīvo spēku un izplatot nāves smaku. Viņi pat spēja atdzīvināt mirušo karali, bet pēc tam uzbruka tūkstoškārt asinīs mirkušajai Erafijas zemei. Dzīvie apskauda mirušos. Taču arī tagad mēs spējām savākt vienotā pulkā karaļvalsts aizsargus un sakaut mošķu leģionu. Kas tālāk?

Kauja. Barbari, burvji, bruņinieki... Šajā kaujā sadūrās divi vareni artefakti: Aukstuma Zobens un Armagedonas Asmenis. Rezultātā – katastrofa. Ugunīga lode, Asmeņa radījums iznīcināja visu Erafiju. Taču mirkli pirms sabrukuma Emīlija Naithevena, HoMM IV galvenā varone paspēja ieiet portālā, kas pēkšņi parādījās; tas pārnesa viņu uz jauno kontinentu – Akseteonu. Šajā vietā arī sākas mūsu piedzīvojumi HoMM IV pasaulē.

✔ Ir versija, ka armijas, kas sastāv TIKAI no lidojošajiem monstriem, spēs pārlidot pāri ūdeņiem un kalniem. Principā, tas ir loģiski – kāpēc pūķiem būtu jātērē nedēļas, lai apietu veselu kalnu grēdu? Taču nav saprotams, vai tādas armijas spēs pabeigt gājienu necaurejamā teritorijā (pūķi taču nevar gulēt lidojot!). Iespēja lidot nivelē sienu celšanu, jo nekas netraucē pretiniekam ar lidojošu armādu pārvarēt jebkuru šķērsli kartē. Paredzams tracis supersmonstru rindās: melno drakonu armija būs reizes – desmit mobilāka par titānu armiju... Mjā, neviennozīmīgi.

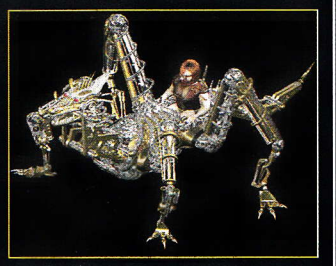
✔ Objekti būs dāsni animēti: ūdens līst un mirgo, karogi vējā plīvo, resursi rotaļīgi mirdz saulē. Skaisti.

Parādīsies «kara migla». Tas, protams, ir ļoti loģisks solis, taču pamatīgi bojās mums dzīvi. Tagad katram objektam (pilsēta, armija) būs savs redzesloks. Jau HoMM III tika veikti mēģinājumi kaut kādā veidā ierobežot redzamību – piemēram, migla ap nekromantu pili un ēka, kuras ap-


Potion of Fire Resistance
Target creature becomes immune to all fire spells and takes 50% less damage from fire-based attacks.
1 potion
A sizzling, destructive fire is just about one of the deadliest forces you can face, and difficult to guard against.
Potion of Healing
Potion of Healing
Restores 50 hit points of damage, and cures poison and plague.
1 potion
Devoting one's self to curing the sick and injured is a noble task. You have to respect those people! It's just not for me.
resist
fire
simple
healing

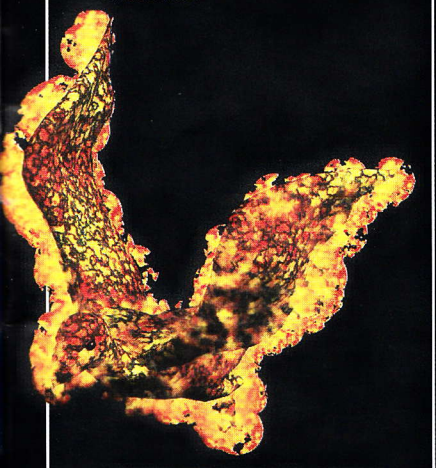
Lai atjaunotu varoņa veselību, izmantojiet zāles.

meklējums aizsedza lielāko kartes daļu. Miglas parādīšanos HoMM IV pavada jaunu «skills»



Oriģināli aizvietotāji arhimagiem, vai ne?

(Stealth – iespēja klusām piezagties) un jaunu varoņu tipu (Thieves – kam, ja ne zagļiem apgūt prasmi Stealth?) pievienošana. Varoņi, kam ir slēptas pārvietošanās prasme, varēs piezagties pie pretinieka armijām un pilīm. Tāpat viņiem būs iespēja «sajaukt galvu» monstriem, no deguna priekšas aiznesot resursus.



Fēnikss 1024x768 izšķirtspējā izskatās vienkārši fantastiski!

- Parādīsies neitrālie varoņi, paši ar savām armijām. Viņi varēs pārvietoties pa karti un dzīvot paši savu dzīvi – viņiem būs atsevišķa gājiena fāze.
- Monstri var pārvietoties pa karti! Vēl vairāk, agresīvie radījumi sekos jūsu varoņiem, ja būs pārliecināti par savu pārākumu. Tagad, ja ilgi domāsiet, pārliekot iespējas uzvarēt blakus kādai troļļu bandai, nebrīnieties, ja zaļais briesmonis uzsitīs jums uz pleca.
- Kaut arī resursu saraksts ir palicis nemainīgs, ir ievērojami modificējusies šahtu darbība. Agrāk tās bija tikai divu veidu: parastās un pamestās. Ceturtajā daļā parādīsies vēl divi šahtu veidi: neizstrādātās un izsmeltās. Lai izstrādātu šahtu, ir jādod nauda un resursi (koks vai rūda). Bet šahtu «izsmelšanas» parametrs (tiesa, ir neapstiprināta ideja, ka ne jau visas šahtas būs izsmeļamas), atgādina Warcraft – nāksies pastāvīgi uzmanīties, lai laikus atrastu pamata resursu avota aizstājēju.
- Armijas varēs pārvietoties bez varoņiem vai arī kopā ar vairākiem varoņiem. Vēl vairāk, varoņi cīnīsies plecu pie pleca ar citām vienībām.
- Visi monstri, kas dzīvo pilīs dalās četros līmeņos, katrā no kuriem ir divu veidu būtnes. Pirmajā līmenī ir iespējams uzbūvēt divu veidu būtnes, bet, sākot ar otro līmeni – tikai vienu (pēc jūsu izvēles). Tas nozīmē, ka divās vienādās pilīs varēs dzīvot dažādas būtnes.
- Pilsētas var celt tik daudz ēku vienā dienā, cik vien vēlaties. Ja vien finanses atļauj. Patīkams jaunievedums, vai nav tiesa?
- Monstru skaita pieaugums ir atkarīgs no to līmeņa. Pirmā līmeņa būtņu populācija palielinās katru dienu, otrā līmeņa – ik pārdienas, trešā līmeņa – pēc divām dienām, bet ceturtā līmeņa – pēc septiņām dienām.
- Tagad jūs nezaudēsiet, kamēr dzīvs ir kaut viens jūsu varonis vai eksistē kaut viena jūsu armija.
- Palielināsies prasmju attīstības līmeņu skaits: Basic, Advanced, Expert, Master, GrandMaster.
- Pēc pilsētas ārējā izskata globālajā kartē varēs uzzināt, kādas ēkas tajā ir.
- Kopumā ir sešu veidu pilis (tuvāk pastāstīšu vēlāk)
- Viena spēlētāja režīms piedāvā 6 kampaņas (pa vienai katram pils veidam, atbilstoši) un divus dučus visdažādākā izmēra un sarežģītības pakāpes kartes.

Jūsu Nama maģija

HoMM IV būs piecas maģijas skolas: Nature (Daba, būtņu izsaukšana), Life (Dzīvība, aizsardzība un ārstēšana), Order (Kārtība, kontrole), Death (Nāve, eksperimenti ar mirušo pasauli), Chaos (Haoss, iznīcība). Katra skola pieder atbilstošai pilij – to vislabāk ilustrēt ar attēlu.
Katrā pilī var uzcelt savas skolas

Jūs varat apgūt tikai savas un divu sabiedroto skolu burvestības, taču pretējās – nekad.

ģildi un tās piebūves divu sabiedroto maģijas izpētei. Taču šeit ir nepieciešams neliels paskaidrojums. Lai saņemtu kāda noteiktas skolas līmeņa burvestības, ir jābūt šīs maģijas prasmei tajā pašā līmenī. Piemēram, lai izzinātu dzīvības skolas piektā līmeņa burvestību, vajag attīstīt Life Magic prasmi līdz maksimālajam līmenim – GrandMaster. Prasme Wisdom no HoMM IV ir pazudusi. Tai pievienojies arī parametrs Spell Power, jo jaunajā spēlē burvestības iedarbības spēks tiek aprēķināts no varoņa kopējā līmeņa un atbilstošā maģijas *skill* attīstības līmeņa.

Daudzas burvestības ir pārnākušas tieši no HoMM III:
taču, protams, ir pievienojušās

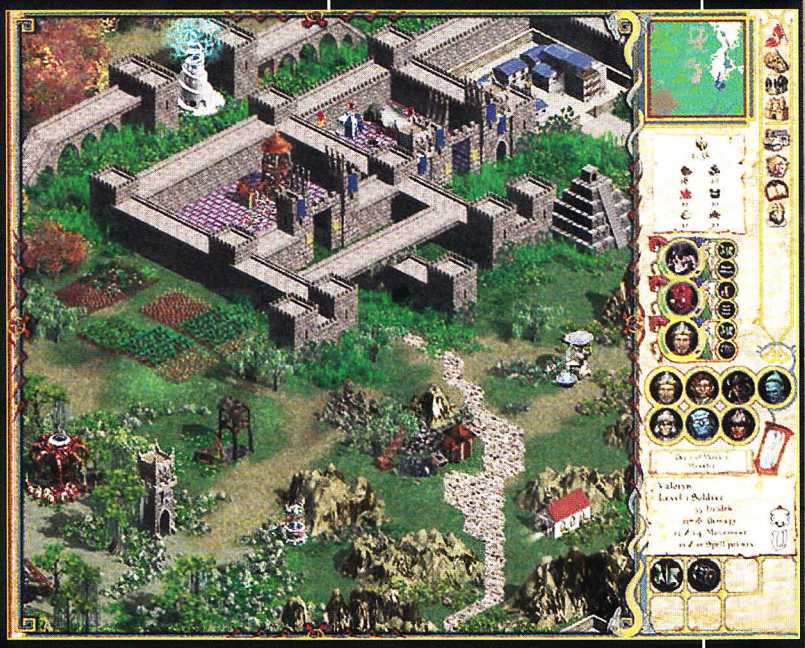
arī jaunas.
Burvestība Dimension Door ir pazudusi, bet Town Portal – novājināta. Tas saistīts ar to, ka šis burvestības spēlē radīja nelidzsvarotību – atcerieties, kā viens varonis kontrolēja visu karti, nedodot pretiniekam nevienu iespēju? Viss, finita la comedia.

Mans nams – mans cietoksnis.

Kā mēs jau iepriekš pārliecinājāmies HoMM IV pilis ir nesaraujami saistītas ar maģiju. Lūk, pilns bastionu saraksts: Academy, Necropolis, Asylum, Haven, Preserve, Stronghold. Izskatīsim katru no tām.

Academy — piļu Tower un Rampart hibrīds no HoMM III. Pārstāv Kārtības maģisko skolu.

Šai pilsētā ir unikāla maģija – Charm, kas liek pretinieka monstriem cīnīties pret saviem ciltsbrāļiem. Šeit jūs varat uzcelt sekojošus monstrus (atgādināsim, ka augstāk par pirmo līmeni var uzcelt tikai viena veida monstrus):
Pirmais līmenis: Halfling / Dwarf
Otrais līmenis: Mage / Golden Golem
Trešais līmenis: Genie / Naga
Ceturtais līmenis: Titan / Dragon Golem
Necropolis – mirušo pilsēta.



Uzceliet sev apkārt sienas un guļiet mierīgi. Nu, gandrīz mierīgi...

Akadēmija – augstās morāles un cēlsirdības pils.

Paslepus teikšu, ka tieši šī pilsēta no HoMM III mums patika visvairāk: ko vērta jau bija satriecošā depresīvi psiholoģiskā mūzika. Šī pilsēta, kā jau var uzminēt, pārstāv Nāves skolu. Ekskluzīvā maģija ļauj atdzīvināt mirušos pēc kaujas.

Pirmais līmenis: Imp / Skeleton
Otrais līmenis: Cerberus / Ghost
Trešais līmenis: Vampire / Venom Spawn
Ceturtais līmenis: Devil / Bone Dragon

Asylum – sarežģīts piļu Dungeon, Inferno un Fortress apvienojums. Parstāv Haosa skolu. Tās aizstāvjiem ir dubultota manas rezerve.

Pirmais līmenis: Bandit / Orc
Otrais līmenis: Medusa / Minotaur
Trešais līmenis: Efreet / Nightmare
Ceturtais līmenis: Black Dragon / Hydra

Haven – mazliet izmainījusies Castle. Pārstāv Dzīvības skolu; iedzīvotāji – cilvēki («viscilvēciskākā» pilsēta). Ir iespēja atdzīvināt mirušos kareivjus pēc veiksmīgi atsista uzbrukuma

Pirmais līmenis: Squire / Crossbowman
Otrais līmenis: Ballista / Pikeman
Trešais līmenis: Crusader / Monk
Ceturtais līmenis: Angel / Champion

Visapkārt klusums un miers, vien mirušie ar izkaptīm stāv...

Vision
Town Gate
Vision shows you the exact number of any creature stack or army. It also reveals the exact stats of an enemy hero.
Cost 3
Unfortunately, resulting reports of one's enemy are not always accurate. A set of checks and balances are necessary for victory.
Town Gate transports one hero to the nearest town.
Cost 7
This spell requires a predetermined destination or else the caster will become lost in the cosmos forever, and unfortunately the only safe spot is a town under your control.

Katru burvestību pavada sīks apraksts.

Tagad kopējais pils izskats ir atkarīgs no teritorijas, kurā tā atrodas.

Preserve — Rampart un Conflux hibrīds. Pārstāv Dabas skolu; iedzīvotāji – meža būtnes. Pēc atsista aplenkuma jūs varat noalgot papildus karaspēku.

Pirmais līmenis: Sprite / Wolf
Otrais līmenis: Elf / White Tiger
Trešais līmenis: Unicorn / Griffin
Ceturtais līmenis: Faerie Dragon / Phoenix

Stronghold – barbaru pilsēta, bez maģijas. Kā kompensācija – paātrināta monstru izveide, spēcīgi radījumi, iespēja nolīgt jebkuras Šķiras varoni. Kopumā šī pilsēta ir tas, ko mēs apzīmējam ar ietilpīgo vārdu Might.

Pirmais līmenis: Berserker / Centaur
Otrais līmenis: Harpy / Nomad
Trešais līmenis: Cyclops / Ogre Mage
Ceturtais līmenis: Behemoth / Thunderbird

Bez «pieradinātajām» būtnēm, spēlē ir neitrālie monstri (kopumā 67 radības, no tiem 48 «mājas», pārējie 19 – vietējie «frīmeni»). Lūk, daži no tiem: Peasant, Pirate, Troglodyte, Zombie, Gargoyle, Mummy, Mermaid, Beholder, Troll, Ice Demon, Sea Monster. Pēdējais ir visai spēcīgs – var vienlīdzīgi cīnīties ar visstiprākajiem no «mājas» radībām. Kas tad jauns ir radies monstru raksturojumā?

- Daudziem monstriem ir īpašas prasmes, burvestību grāmata un manas rezerves.
- Divi monstri, kas neieredz viens otru un cīnās viena kunga pusē, nogalina armijas morāli kopumā.
- Ja savai vienībai apkārt noliksiet citus kareivjus, ienaidnieka strēlnieki, lai kā censtos, nespēs viņam trāpīt.
- Jūsu strēlnieki atbild uz pretinieka uguni.
- Grāls, kopā ar to arī karte un unikālās struktūras pilnībā ir pārceļojušas uz ceturto daļu.

Viss pārējais ir tāpat kā HoMM III un HoMM II.

Dejas uz varoņu kapiem.

Lielas pārmaiņas ir skārušas arī varoņus. Tagad viņi varēs piedalīties kaujā kā parastas vienības. Līdz ar to parādās jauni parametri: veselība, zaudējumi, pārvietošanās ātrums taktiskajā cīņā, bruņas, aizsardzība pret šāvieniem, aizsardzība tuvcīņā.

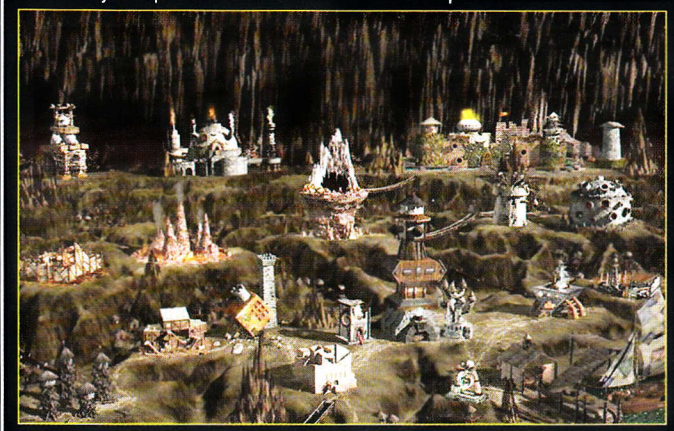
Kopumā būs 11 veidu varoņi: Archer, Barbarian, Enchanter, Fighter, Lord, Necromancer, Priest, Rogue, Shaman, Sorcerer, Warrior. No šiem veidiem atkarīgas ir tikai sākotnējās prasmes, ko varoņi saņem, tā teikt, «no dzimšanas». Bet! Vēlāk, kad izvēlēsieties divus jaunus *skills*, varonis iegūs specializāciju. Tādu HoMM IV ir veseli 37 veidi!

Lai atjaunotu jūsu bezbailīgo aizbilstamo veselību, ir paredzētas

Bet tas ir jau labi pazīstamais Titāns, tikai tagad bez zibens...

īpašas zāles. Katram varonim būs noteikts iedarbības uz sabiedrotajiem rādiuss – tā robežās visas draudzīgās vienības saņems noteiktus bonusus. Līdz ar līmeņa paaugstināšanos šis rādiuss palielināsies. Starp citu, maksimālais līmenis ir ierobežots – varonis var izaugt tikai (tikai?) līdz 99 līmenim.

Pēc uzvaras pār pretinieku jūs varat aizvest ienaidnieka varoni (ja tāds bija) gūstā. Gūsteknis pārcelsies uz jūsu tuvāko pilsētu, kur ir cietums. Diemžēl neizdosies spīdzināt un savervēt

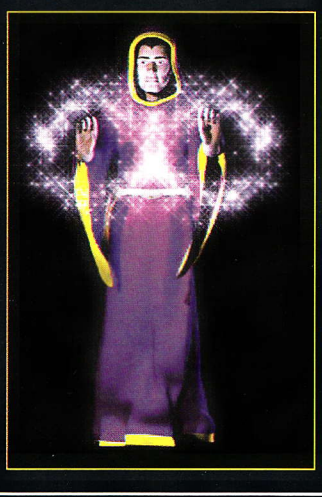


Šīs pilsētas maģija ir visstiprākā spēlē.

Bez pūķiem nav varējusi iztikt neviena seriāla HoMM daļa.

gūstekņus, toties cietums viņiem atņems brīvību. Ir iespēja atgūt sagūstīto varoni – ieņemiet pilsētu ar cietumu, kurā nīkst nelaimīgais. Taču, ja negribēsiet noņemties ar sakauto ienaidnieku, kaujas lauku iemūžinās neliels kapakmens. To varēs apmeklēt ikviens varonis, tiesa, nevis lai parādītu kritušajam godu, bet, drīzāk, otrādi – ar atbilstošas burvestības palīdzību mēģināt to augšāmcelt.

Karš ir sīkumi, galvenais – manevri.



Taktiskā fāze ir pārcietusi vairākas izmaiņas. Galvenā – pāreja uz izometrisko skatu. Lauks būs redzams kā astoņstūru tīkls, tas ir, katra nodaļa varēs kustēties vienā no astoņiem virzieniem.

Pamatos ir mainījusies pilsētas aplenkšana:

- Pazudīs burvju aizsargtorņi. Tā vietā parādīsies laukumiņi, kuros var nostādīt savus strēlniekus.
- Pazudīs katapultas. Vārtus no eņģēm izcels uzbrucēju viļņi.
- Aplenkumā iekļuvušās vienības, kam nav patīkamās iespējas tikt ienaidniekam klāt no attāluma, tagad varēs dzelt uzbrucējiem cauri sienām. Beidzot aizsardzībā esošajiem parādīsies nopietni bonusi to grūtajā darbā. Starp citu, tas pilnībā atbilst reālās dzīves loģikai.

Kaujas gājiena sākumā varoņi var izvēlēties: iet uzbrukumā vai izmantot burvestību, vai iedzert zāles. Varoņu aizsardzībai kaujas sākumā armija noklusējuma gadījumā sastājas divās rindās, lai aizsargātu aizmugures vienības no pretinieka bultām/ugunsbumbām.

Izšķirtspēja 1024x768, izometriskā projekcija – grafika ir vienkārši lieliska!

Un pats galvenais, visi sitieni tiks izdarīti VIENLAICĪGI. Šķiet, tas ir viens no svarīgākajiem jauninājumiem – tagad pretsitienu izdara nevis tas monstru skaits, kas ir palicis PĒC jūsu gājiena, bet tas, kas bija PIRMS tā.

Might & Magic un mēs.

Galvenās izstrādātāju grūtības ir sabalansēt neiedomājamo barbaru spēku un maģiskās brālības burvestības. Šobrīd Stronghold izskatās ļoti vilinoši:

- Ātra monstru populācijas palielināšanās.
- Monstru zemā cena.
- Palielinātais monstru spēks (izņemot supermonstrus).
- Iespēja nolīgt jebkuru varoni.

Pilsēta, kuru iegūt ir daudzu žurnāla darbinieku karstākā vēlēšanās.

Arī strēlnieku dzīvē ir iestājušās pārmaiņas: viņi tagad varēs šaut vai iet tuvcīņā. Papildus reālismam būs ierobežots arī šaušanas attālums atbilstošām vienībām – labi vēl, ka strēlnieki vismaz «nepūdelēs»!

Katram monstram un varonim būs vismaz divi ātruma rādītāji. Pirmais ietekmē gājiena attālumu taktiskajā fāzē, otrs – gājiena kārtību. Atcerieties, kā tas bija HoMM II? Lūk, viss atgriežas savos pirmsākumos.

- Magic Resistance *skill*, kuru attīstot līdz GrandMaster, jūs saņemsiet 100% (!) aizsardzību pret jebkuru maģiju.

Pēdējā laikā mūsu redakcijā norit nevis darbs, bet īsts kautiņš par tiesībām un licenci uz šo, pēc mūsu domām, ultimatīvo Pili. Lai pēc tam, ar smīnu uz lūpām, sakautu kolēģus. Galvenais redaktors piedraudēja to vienkārši izslēgt. Kļuva klusāk... uz laiciņu.

Oļegs Korovins
korovin@gameland.ru
sadarbībā ar Dmitriju Estrinu
estrin@gameland.ru

Generation NeXXXt

izvēlas

Ja Z.Freida laikā būtu bijušas datorspēles, iespējams, mēs sāktu rakstu ar kādu paradoksālu citātu no viņa darbiem. Nav labāka veida, kā ieinteresēt publiku. Mūsu galamērķis ir daudz cildenāks par epatāžu. Kopā ar jums mēs mēģināsim izprast sarežģīto, kaut arī, lai cik tas dīvaini neliktos, nebūt ne delikāto tēmu – erotiku spēlēs. Kas tā tāda ir?

Modes kliedziens vai sublimēts izstrādātāju humors? Viltīgs mārketinga speciālistu gājiens vai reāla pūļa vajadzība? Ar ko tas viss sākās, un kādā virzienā dodas šobrīd? Tūlīt gan jāsaka, ka runa būs par parastajām, nevis seksuāli orientētajām vai pornogrāfiskajām spēlēm. Ar tām, šķiet, viss ir skaidrs. Taču parastās spēles...

TAS ir bijis vienmēr.

Ja domājat, ka erotiskie elementi spēlēs ir parādījušies relatīvi nesen, kopā ar Laru Kroftu un tās kauju biedrenēm, pasteigšos jūs iepriecināt – jūs kļūdāties. Pat interaktīvo izklaižu ēras rītausmā spēles nebūt nebija tik nevainīgas, kā varētu domāt. Miglaini mājieni tekstu kvestos un banalitātes ASCII grafikā – tas,

«Nu, saturieties!» – es nikni nomurmināju, jau iepriekš baudīdams jaukas uzvaras mīlas frontēs, kas iespējamas, pateicoties sākotnējo prasmju «pareizai» izvēlei. Taču izstrādātāji izrādījās viltīgāki. Nopietnība ir laba lieta, bet vajag arī atpūsties. Spēles finālā, nesaprazdams, ka varēja notikt kaut kas tāds (bez jokiem!) es savas reputācijas ailē konstatēju uzrakstu «You fk everyting that walks on two legs». Ļoti mīļi.**

protams, nav tik interesanti, bet, piemēram, senajā 1988.gadā dienas gaismu ieraudzīja spēle Defender of the Crown, pakāpeniskā stratēģija, pie tam, salīdzinoši neparasta pēc patreizējiem kritērijiem. Žanrs, varētu likties, ir visai tāls no Amora darīšanām. T.i., spēlē ir epizode, kurā mūsu varonis, drosmīgs un cēlsirdīgs bruņinieks, izglābj kādu princesi (izvēles kvests, starp citu). Kā balva par glābšanu tiek saņemta ne tikai grāfiste, ko par mīļtas glābšanu solīja titulētais tēvs, bet arī animācijas ielaidums. Principā, nekas īpašs – no princeses pleciem lēnām noslīd kleita, toties cik efektīgi! Publika stāvā sajūsmā!

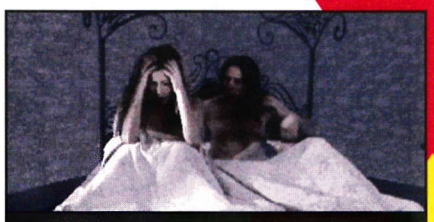
Kopumā mums ļoti patika glābt princeses, ar to mēs nodarbojāmies gandrīz nepārtraukti, katrā otrajā platformas spēlē. Atcerieties kaut vai ilgās stundas, kas tika pavadītas pie Mario vai Prince of Persia. Pie tam spēlēs nebija neviena vulgāra mājiena. Pati glābšana notika ārkārtīgi tikumīgi, muļķīgs dialogs ar romantisku mūziku fonā – un viss. Taču agrāk mēs pat nevarējām iedomāties, ka varētu būt citādi. Un, kas ir raksturīgi, arī neiedomājāmies. Princešu glābšana tolaik bija tikai jauka tradicija, nekas vairāk.

Greisa no Gabriel Knight savā videotēlā.

Svarīga loma spēļu erotikas virzīšanā plašajās masās un tai sekojošajai spēļu feminizācijai (vai otrādi?) bija kompānijas Sierra kvestiem. Tieši šī kompānija bija viena no pirmajām, kas relatīvi nopietni izturējās pret dzimumu attiecību problēmām spēlē Gabriel Knight: Sins of Fathers. Aiz loga ir 1993. gads, un mums jau ir atļauts spēlēt ne tikai Gabriela lomu, bet arī viņa draudzenes – burvīgās Greisas lomu. Visinteresantākās seriālā ir abu galveno personāžu attiecības. Varoņi acīmredzami nav vienaldzīgi viens pret otru, taču abi kā no uguns baidās no tā, ka otrs par to uzzinās. Cik ļoti tas līdzinās X-Files! Laiku pa laikam saldā pārīša neizlēmī-

Duke Nuke'm ar savu kauju draudzeni.

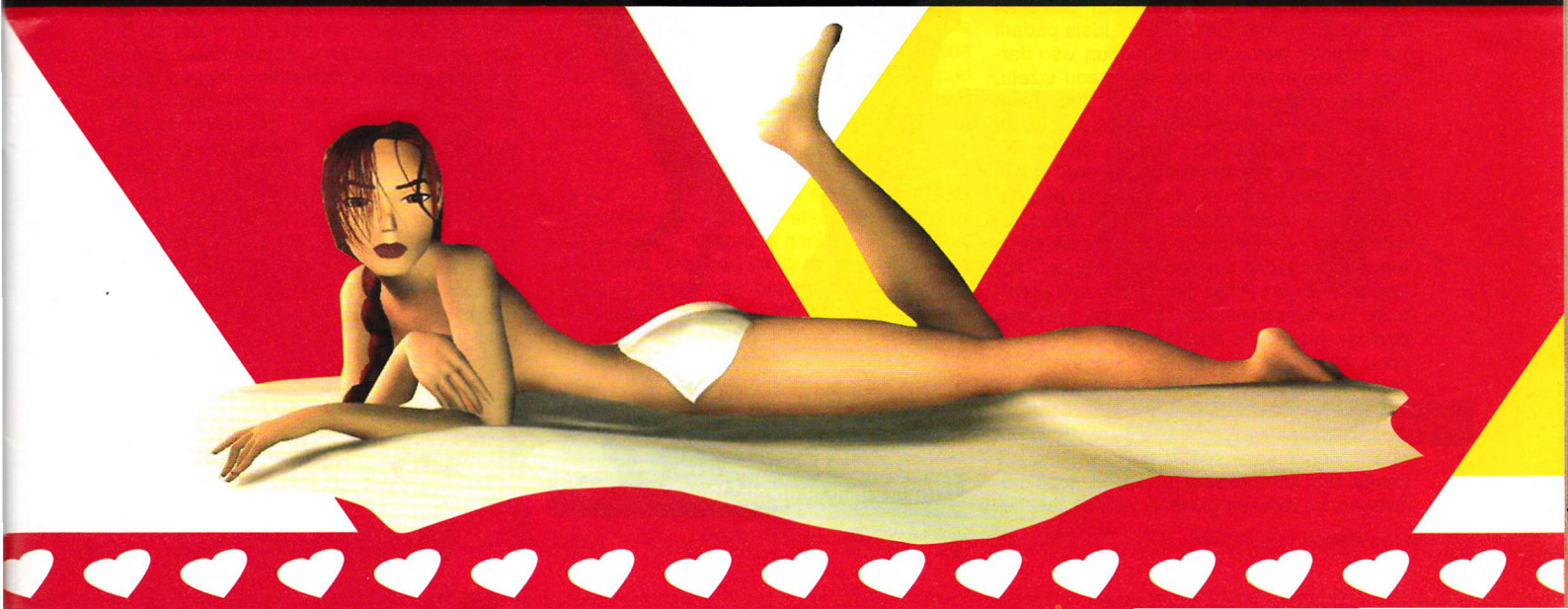
Seksuālā tematika lija pār malām Planescape: Torment. Kurtizāņu skaits uz spēles laukuma vienību bija vienkārši fantastisks. Taču, ja galvenais varonis kopā ar mīlas priesterieni devās izjust miesas baudas, spēle tūlīt beidzās. Rau, nodevi savu iemīļoto, Nezināmais kungs. Oriģināli un jautri...



Gultas aina spēlē Phantasmagoria.

ba krita uz nerviem, bet Sierra jau tolaik uzmineja, ka līdz pat atrisinājumam cilvēku var noturēt sasprindzinājumā ar varoņu mīlas spēli. Ja atrisinājums vispār būs. Līdz ar multimēdiju ēras sākšanos izstrādātāji jutās arvien brīvāk. Varbūt tāpēc, ka spēles, vismaz ārēji, absolūti neradīja nekādas asociācijas ar bērnu auditoriju un šķita arvien «pieaugušākas»... Lielākajā tiesā gadījumu viss robežojās ar īsiem erotiskiem mini ielaidumiem. Gandrīz vienmēr tie izrādījās piemēroti. Piemēram, atmiņā uzpeld 7th Guest no komandas Trilobyte. Raksturīgās elsas, «apskatot» vienu no spoguļiem mājā, ko apdzīvo spoki, bija vismaz jocīgas. Bet pēc tam nāca Phantasmagoria no tās pašas Sierra. Tas bija pēdējais posms, kam sekoja galēja skaistā dzimuma pārstāvju ierašanās galveno varoņu lomā *adventure* žanra spēlēs. Tātad, Phantasmagoria galvenajā lomā ir meitene, nevis kārtējais supervaronis. Taču tas ir puspaveikts darbs. Spēlē, kas aizņēma veselus 7 CD, atklājās daudzas visai atklātas ainas. Principā to eksistence ir likumsakarīga, jo ir grūti runāt par tīri platoniskām attiecībām starp jauniem laulātajiem, kas vientuļi dzīvo pilī. Zīmīgi ir tas, ka Phantasmagoria pārsteidza ar milzumu vardarbības, pie tam lielākoties tā bija bezjēdzīga. Spriežot pēc visa, izstrādātāji vadījās no devīzes «Ja jau izstrādāt spēli pieaugušajiem, tad tādu!... Un lai tā būtu tikai pieaugušajiem!». Phantasmagoria ir viena no salīdzinoši nedaudzajām spēlēm, kurā uzraksts uz kārbas «18+» ir attaisnots visā pilnībā. Aina vannasistabā, kurā galveno varoni praktiski izvaroja viņas virs, atmiņā palika uz ilgu laiku. Īpaši jaunākās auditorijas pārstāvjiem. No 3D action pārstāvjiem būtu loģiski atcerēties Duke Nukem 3D. Galvenā varoņa zaldātiskais humors un «pašpuiciskā» uzvedība tika uztverti gandrīz vai kā estētiskā revolūcija industrijā. Milzīgais daudzums striptīza dejotāju, kas atkailināja krūtis, tiklīdz Duks tām sniedza dolārus, pārsteidza iztēli. Interesanti ir tas, ka pēc šī vienkāršā procesa bija iespē-

Politkorekti izģērbtā Lara Krofta no Tomb Raider.



Taču spēlē ir epizode, kurā mūsu varonis, drosmīgs un cēlsirdīgs bruņinieks, izglābj kādu princesi (izvēles kvests, starp citu). Kā balva par glābšanu tiek saņemta ne tikai grāfiste, ko par meitas glābšanu solīja titulētais tēvs, bet arī animācijas ielaidums (ja tā to var nosaukt), kurā mūsu pārsteigto skatienu priekšā nostājas princese, no kuras pleciem lēnām noslīd kleita!

ja nošaut puskailo skaistuli, kas sašķīda asiņainās skrandās un dolāros. Vārdu sakot, jocīgi.

Julie Strain no Heavy Metal F.A.K.K. 2.

Mis konseksualitāte.

Tomb Raider visu apgrieza kajām gaisā. Tieši pēc šīs spēles parādīšanās tirgū sākās spēļu pārdošana, kuras varēja spēlēt ne tikai (bet varbūt arī ne tik daudz) spēles procesa dēļ, bet vairāk, lai priecātos par galvenās varones poligonālajām formām. Ideja padarīt par centrālo personāžu meiteni un visu darbību saistīt ar viņu, nevis kaut kādu sižetu, atradās virspusē. Taču, ja nu reiz Core Design kopā ar Eidos to realizēja pirmie, arī visi lauri tika piešķirti viņiem. Starp PC spēlēm diezin vai atradisies personāžs, kas varētu apsteigt Laru Kroftu slavas un popularitātes ziņā tautas masās. Pirmās divas seriāla daļas (visveiksmīgākās) radīja tik dzīvu interesi par jauno un apburošo kapeņu aplaupītāju, ka tā vēl līdz šim laikam nav apdzisusi. Tas bija meistardarbs. Laras «piektais punkts» piesaistīja augošās paaudzes skatienu, kas kāpa augstāk tikai tad, ja kamera veica izsmalcinātu pirueti un demonstrēja varones krūtis. Un, cik apbrīnojami, tās kļuva arvien lielākas sēriju pēc sērijas. Likumsakarība ir vienkārša – spēles popularitātes krišanās tika kompensēta ar formu kuplumu. Skaņas, ko izdvesa galvenā varone, ieskrienot sienā, tikai papildināja kopējo atmosfēru. Pie tam spēle bija absolūti tikumīga. Bet kā tad citādi? Spēle taču principā ir paredzēta tīņiem. Raksturīgs ir pēdējais Tomb Raider 2 ielaidums, kura sižets ir atsevišķa apraksta cienīgs. Lara nevērīgā gaitā dodas uz dušas kabīni, gatavodamās izģērbties tieši laimīgās publikas priekšā, kas sapulcējusies pie monitora. Un, protams, neizģērbjas. Vīlušies tīņi raksta vēstules uz Core Design, bet visuzņēmīgākie rada īpašu patch, kas izģērbj Laru pašā spēlē. Tomb Raider sekoja arī pārējās - Drakan, Oni, Heavy Metal F.A.K.K. 2... Visas šīs spēles apvienoja trīs lietas: žanrs, skats no trešās personas un vājā dzimuma pārstāve galvenajā lomā. Īpaši pacentās slavenais Levelord Heavy Metal F.A.K.K. 2., par kuru mēs jums stāstīsim mazliet vēlāk.

Nopietni par nopietno

Nu labi, Tomb Raider. Spēle tomēr ir visai «vieglprātīga», tajā ir pieļaujamas tamlīdzīgas muļķības. Taču pat visnopietnākajos projektos mēs saskaramies ar seksuālas dabas sīkumiem. Teiksim, Fallout. Nepietiek ar to, ka šīs RPG kulta raksturs rada solīduma oreolu, to veicina arī sižets: postapokaliptiska pasaule, izmirstoša cilvēce, kas atrodas tuneļa sākumā, kura galā jau redzama gaisma... Nē, atļaujiet. Personāža ģenerācijas laikā starp visiem pārējiem ir redzams *skill* ar nosaukumu «kamasutra». «Nu, saturieties!» – es nikni nomurmināju, jau iepriekš baudīdams jaukas uzvaras mīlas frontēs, kas iespējamas, pateicoties sākotnējo prasmju «pareizai» izvēlei. Taču izstrādātāji izrādījās viltīgāki. Nopietnība ir laba lieta, bet vajag arī atpūsties. Spēles finālā, nesaprazdams, kā varēja notikt kaut kas tāds (bez jokiem!), es savas reputācijas ailē konstatēju uzrakstu «You f**k everything that walks on two legs». Ļoti mīļi.

Pēc tāda jociņa Fallout 2 varēja uztvert daudz vieglāk. Izstrādātāji dāsni izmētāja pa spēles pasauli bordeļus un prieka mājas, kurās var no visas sirds atpūsties pēc taisnīgām ciņām. Pie tam bezmaksas mīlas piedzīvojumi gandrīz vienmēr beidzās ar kādām nepatikšanām. Stāsts par māmiņu un meitiņu, kas pēc vētrainas izklaides ar mūsu protežē izsniedza seifa kodu, ir izņēmums. Daudz piemērotāks piemērs ir uzņemšanās pornofilmā, pēc kuras varonim sāp visas maliņas, bet kabatā ir nožēlojami graši. Vai arī vēl viens kadrs – tēvs sastop mūsu malaci... sava dēla kompānijā un, norūkdamies: «Iekrītāt, balodiši!», nosūta pārīti... Nē, draugi, neuzminējāt. Nepavisam ne turp, bet pie altāra!!! Bez komentāriem. Nu, bet tie, kas mēģināja sacensties armrestlingā ar supermutantu un zaudēja, diezin vai varēs aizmirst, ko ar varoni izdarīja muskuļainais radiācijas upuris. Pēc tam šo supermutantu nosaukt par izvirtuli būtu tas pats, kas Džeku Uzšķērdēju – par jokdari.

Puiši no Quantic Dream, tiekdamies uz maksimālu realitātes pakāpi Omikron, taisnīgi izlēma, ka īsta pilsēta nevar eksistēt bez striptīza bāriem, «sekssōpiem», erotiskajiem klubiem. Vēl viena iespēja iegrimt grēka pasaulē tiem, ko vecumu diskriminācijas dēļ nelaiž tamlīdzīgās iestādēs.

Tradicionāli orientētie Hot Date varoņi.

Grēcinieku paradīze.

Visai pamācoši mūsu stāstā ir projekti, kam savu roku ir pielicis slavenais Levelord. Lai novērtētu šīs kulta personības kaislības un aizraušanās, pietiek tikai apmeklēt saitu. Jums vairs nevajadzēs uzdot jautājumu, kāpēc spēles, ar kurām metrs ir strādājis, ir izdevušās tieši tādas, kādas tās ir izdevušās. Sin. Formāli – tā ir vienkārša 3D action ar dažām savam laikam visai interesantām novācijām un līmeņiem, kas ielādējas briesmīgi ilgi. Bez tam, ir vēl nelaimīgā policista stāsts, par kura ļaunāko ienaidnieku liktenis padarīja sievieti. Un, dabiski, šis pats nelaimīgais policists nav pret viņu vienaldzīgs. Eleksis ir grēka un izvirtības iemiesojums. Daudzus izklaidēja milzums atklātu un vietām bezgaumīgu ainu. Vēl vairāk Levelorda roka ir jūtama Heavy Metal F.A.K.K. 2. Šeit uzmanību piesaistīja ne tik daudz puskailā skaistule galvenajā lomā, cik neprātīgi ekstravagantie līmeņi. Atbildība par to radīšanu pilnībā gulstas uz Levelorda pleciem – kurš tad nu vēl būtu iedomājies izmantot izsmalcinātas ģipša krūtis par ēkas sienu būvmateriālu?

Bet, protams, galveno popularitātes daļu šī grēcinieku-spēle-grēciniekiem ieguva, pateicoties neaizmirstamajai Džūlijai Streinai. Kas tā tāda? Penthouse un desmitiem B kategorijas filmu zvaigzne, Kevina Īstmana sieva – viņš ir tāda paša nosaukuma komiksu, kā arī «Bruņurupuču ninndzja» autors. Skaistā kuplo krūšu īpašniece draudīgi un visiem dzirdot apsolīja sadot pa ādu Larai Kroftai. Visi draudzīgi nobijās, taču nekas briesmīgs nenotika. Par Heavy Metal F.A.K.K. 2 ir daudz interesantāk rakstīt, lasīt un runāt nekā spēlēt.

Kurp skatās ESRB?

Par savdabīgu seksualitātes izpaušanās apogeju spēlēs var nosaukt The Sims, īpaši jau tās pēdējo inkarnāciju The Sims: Hot Date. Ja pārējie izstrādātāji rāda mums to, kas nokļūst zem virsraksta «erotikas

elementi», tad Maxis, ilgi nedomādami, nolēma nodemonstrēt monitora ekrānā, kā TAS patiesībā notiek ar cilvēkiem. Nē, formāli nav nekādas pornogrāfijas. Taču viss notiekošais ir tik caurspīdīgs, ka pat bērns sapratis sniegtos mājienus. Tātad, radām parastu zviedru ģimeni: Keks Hotdater, Drewha Hotdater un Lenok Hotdater. Šķelšanās starp ģimenes locekļiem ir manāma uzreiz. Neskatoties uz visām Keksa pūlēm, Lenoka palika vienaldzīga pret viņu, acīmredzami

Phantasmagoria ir viena no salīdzinošai nedaudzajām spēlēm, kurā uzraksts uz kārbas «18+» ir attaisnots visā pilnībā. Aina vannas-istabā, kurā galveno varoni praktiski izvaroja viņas vīrs, atmiņā palika uz ilgu laiku.

dodot priekšroku Drjūham. Taču viņš palika auksts un nejūtīgs. Rezultātā attiecības ģimenē bija visai saspringtas, īpaši starp vīriešiem. Īstāss mocības sākās naktī. Mājā bija tikai divas gultas (toties kādas – divas vienreizējas divguļamās gultas!), vienu no kurām nemainīgi aizņēma Drjūha, bet Lenoka neparko nepiekrita gulēt vienā gultā ar Keksu. No neizgulēšanās nevienam nekļuva vieglāk. Un, lūk, kādā jaukā dienā, kamēr vīriešu nebija mājās, virtuvē izcēlās ugunsgrēks. Ugunsdzēsēji, kā jau parasti, nepaspēja laikus ierasties, un Lenoka pašā spēku plaukumā pameta šo pasauli, cenzdamās nodzēst uguni. Puišu bēdām nebija gala, taču, beidzot samierinājušies ar to, ka nav neviena, kas mazgātu traukus, uzsāka jaunu dzīvi. Izbeidzās viņu strīdi, mājās sāka parādīties kaimiņu meitenes (lielākoties precētās), gatavas burtiski uz visu. Šo vieglprātīgo būtņu padevība aizgāja tik tālu, ka, pavadījusi romantiskas vakariņas mājās ar Drjūhu, dāma varēja tajā pašā vakarā doties uz centru pastaigāties ar Keksu. Taču pats galvenais – visi bija apmierināti. Attiecības starp vīriešiem sāka uzlaboties. Drjūha un Keksa draudzība sāka uzņemt draudīgus apgriezienus. Vienā skaistā dienā es ieraudzīju viņus kopā vannā. Divi vīrieši vienā vannā (turpat bija arī dāma, kurai viņi nepievērsa ne mazāko uzmanību). Tāda, lūk, klusa ģimenes laime. Šķiet, tā vēl nav homoseksuālu attiecību propaganda, taču iespaids paliek visai dīvains. Spēle taču tiek pārdota Teen reitingā. Un, ja ņemam vērā to, ka pat ASV pārdevēji nebūt nav tik likuma paklausīgi, kā to gribētos varas iestādēm, spēle, kas paredzēta personām no 13 gadiem, nokļūst jaunākā skolas vecuma bērnu rokās...

Arī titāni ir cilvēki

Nomaļus no kopējā procesa nepalika pat tādi spēļu izveides pamatlicēji kā Lionhead Studios ar dzīvo leģendu Pīteru Molinē priekšgalā. Izstrādātāji nolēma izlaist Black & White add-on ar nosaukumu Creature Isle, kura spēlētājam ir jānokārto sava titāna personīgo dzīvi. Tas ir, formāli tas saucas «tēviškības tests» – kā mūsu zvērs uzvedīsies, kad tam nāksies rūpēties par adoptēto dēlu. Taču patiesībā mēs nodarbosimies ar pavisam ko citu – mēģināsim sadraudzēties

Viens no viserotiskākajiem seriāliem – Dead or Alive. Šeit redzamas gan kustībā šūpojošās krūtis (šeit lasītāja uzmanibai vajadzētu koncentrēties – tas taču ir galvenais), gan šķēlumi meiteņu kleitās augstāki par vidukli, gan arēnas, kurās noteikti atradīsies vieta, kurā vējš šo kleitu uzraus pāri galvai. Dead or Alive 3 aizgāja tik tālu, ka videoielaidumā parādīja no galvas līdz kājām kailu Christie! Vētrainas un neapklustošas ovācijas.

ar neaizskaramo skaistuli Ievu, kuru mēģina savaldzināt visi salas seksuāli nobriedušie titāni. Bet, kad dāmas sirds izkusīs, un viņa sapratīs, ka tieši mūsu titāns ir viņas sapņu tēviņš, tad... Creature Isle erotiskie elementi vismaz izrādījās oriģināli.

Japāņu pīrāgs

Ja jūs uzskatāt, ka japāņu spēles neiet tālāk par mīļiem romantiskiem stāstiem (kuros nav pat skūpstu), Shenmue garā, pasteigšos jūs iepriecināt. Pat visu iemīļotā un cienītā Final Fantasy nebūt nav bez grēka. Piemēram, septītajā daļā ir epizode, kurā Klauds, pārģērbies par meiteni, kopā ar draudzeni dodas pie kāda mafijas vadoņa. Un, ja līdz šim jūs esat labi uzvedušies, kaislīgais mačo iemīlēsies galvenajā varonī. Bet tālāk – tas jums nav Fallout... Nedrīkst aizmirst arī par Sakura Wars, kurā spēlētājs ir vienīgais virietis kaujas nodaļā, kas sastāv no burvīgu meiteņu bara. Tādos apstākļos mums nāksies izdarīt mokošu izvēli, ar kuru no viņām tad galu galā palikt. Bet tik ļoti negribas izvēlēties, precīzāk sakot, gribas izvēlēties visas un, ja iespējams, uzreiz! Bet tagad par galveno. Japāņi izstrādā spēles uz PC. Taču lielākoties erotiski orientētās. Jo citas spēles Uzlecošās saules zemē pārdot būt ļoti grūti. Tipisks piemērs – True Love. Spēle propagandē dzīves veidu a la American Pie, tikai ar austrumu kolorītu – ejam uz skolu, flirtējam ar meitenēm, cenšamies izvēlēties starp tām savu īsto mīlestību, «izmēģinot» visas pēc kārtas. Patiesībā tā ir hentai spēle (vai, vienkāršāk sakot, animēta erotika), taču tamlīdzīgu produktu lielākais jaukums (starp kuriem ir arī cenzūras rāmjos ietilpstošie) – tas ir rozā romantiskais piesitiens. Varam tikai atcerēties bezgaligos iepazīšanās simulatorus, tādus kā Tokimeki Memorial.

Kaut kas notiks

Pašus par sevi erotiskos elementus nevar nosaukt ne par labiem, ne arī par sliktiem. Viss ir atkarīgs no konkrētās situācijas, to piemērotības un izstrādātāju gaumes. Atrast zelta viduscelu starp liekulību un nekaunību nav viegli, taču daudziem tas tomēr izdodas. Turklāt, tuvāk skatoties, redzams, ka problēma nebūt nav izstrādātājos. Problēma ir publikā. Ja spēles sekmes nosaka galvenās varones krūšu izmērs, atliek tikai priecāties par tik interesantām industrijas tendencēm. Tomēr mūs nepamet pārliecība, ka izstrādātāji paši saprot, ka izpatikšana sliktai gaumei var beigties bēdīgi. Bez tam, ir arī interesanti virzieni, kas saistīti ar spēļu erotisko izdaiļojumu. Galvenais šeit, tāpat kā visur, ir humors. Taču par to nākamreiz...

Joy no Shenmue II.

Konkursa «Mis krūtis Dead or Alive» uzvarētāja.

Konstantīns Rudenskis
rudensky2000@yandex.ru

Spēles pieaugušajiem

Viena žanra vēsture

Garlaicības un slinkuma dēļ...

Reiz programmētājam palika garlaicīgi. Viņš skatījās uz zvīļacaino skaistuli uz apvāka un atklāti garlaikojās. Nu, nebija ne mazākās intereses caurskatīt žurnālu! Un programmētājs padomāja, ka nebūtu slikti pašam izģērbt savu acuraugu, savu sapni, dievieti, kas tāpat kā iepriekš smaidīja no pirmās lappuses... Droši vien, tā arī radās erotiskās spēles. Principā, pusizģērbtu vai pavisam kailu meiteni var apvienot ar jebkuru spēli: izpildīsi uzdevumu – saņemsi balvu, bet tālāk – ieraudzīsi vēl vairāk. Tā parādījās pokers uz izģērbšanos. Stingri sakot, sen pagājušo laiku dēļ vairs nav iespējams pateikt, kādas spēles uz izģērbšanos radās agrāk – pokers vai, teiksim, bridžs, vai tetris. Turklāt tas arī nav svarīgi. Rezultāts ir tāds pats. Sieviete? – Jā! Kaila? -Neapšaubāmi! Lieliski!

ASCII – art

No estēta redzes viedokļa viss nav tik viennozīmīgs un spēles nebeidzas ar visdažādāko stirniņu vienkāršu novērošanu. Tajās ir cita patiesība, ne tik ikdienišķa. Svarīgs ir ne tikai pats process, bet arī detaļas, kas piešķir īpašu pikantumu: apakšveļas un, protams, acu krāsa. Viss sākās daudz vienkāršāk. Pirmajām – praktiski vēl elektroniskajām skaitļošanas mašīnām – nebija izgudrots grafiskais redaktors. Un pirmās dāmas bija cietsirdīgi sadalītas burtiņos un cipariņos. Tagad to sauc par ASCII-art. Bet septiņdesmito gadu beigās – vienīgais pieejamais veids sniegt grafisko attēlu.

Erotisko spēļu žanri: kvesti.

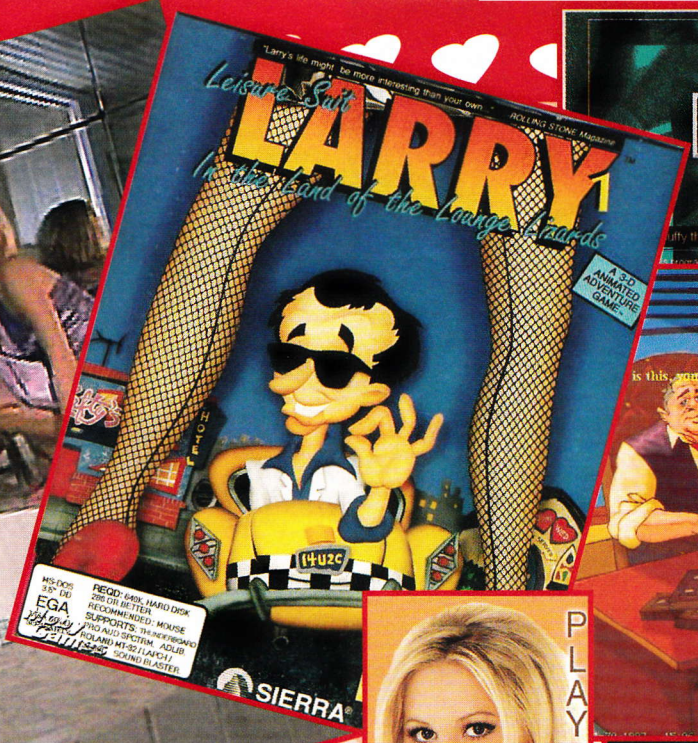
Kvesti kā jau kvesti. Tikai ar meitenēm. Nākas daudz runāt un smaidīt. Daudzi no tiem pretendē uz ko vairāk nekā tikai uz pornogrāfiskas spēles nosaukumu. Daži – pilnīgi pelnīti. Labākie šī žanra pārstāvji sniedz sērfotāju Kalifornijas «Larijs uz jūras», Šerloka Holmsa laiku Anglijas, Butlēgera trīsdesmito gadu Ņujorkas atmosfēru.

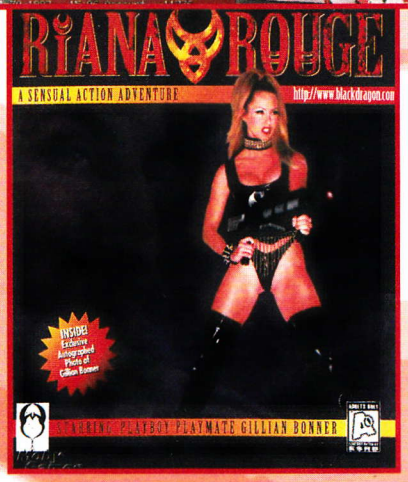
Visā pārējā – viss ir standarta: iesiti ar pletni – piesprādzējās, pakutināji ar spalvu pēdas – noņēma kādu aksesuāru.

Gandrīz kā dzīvē

Līdz ar slaveno ZX-Spectrum un Amiga parādīšanos izveidojās daudzveidība: virtualitāte kļuva gandrīz reāla – dāmas attēlos izskatījās gandrīz īstas! Paplašinājās arī žanru izvēle: jau eksistēja gan loģiskās spēles, gan xxx-kvesti un arkādes. Dzīves jēga erotiskajā

arkādē: skraidīt, teiksim pa publisko namu un šur tur nodoties miesīgām baudām ar vietējām mīlas priesterienēm, izvairoties no sadursmēm ar apsardzi. Viss nav tik vienkārši. Jo tiklīdz viena no meitenēm ir palikusi neapmierināta, tūlīt sacēlās milzīgs skandāls. Bet apmierināt viņu? Vajag! Dauzīt pa taustiņiem, centīgi grozīt džoistiku no vienas puses uz otru. Pats galvenais – nezaudēt tempu. Zaudēsiet – un jūsu sekmju indikators, stilīgi izpildīts paši-zināt-kādā-veidā, sāks katastrofiski samazināties. Rezultātā – kauja zaudēta. Jūs tiekat atzīts par neveiksminieku šajā frontē. New game Y/N? Protams, quit – tiek gatavotas daudzas jaunas spēles, jau daudz sarežģītākas un interesantākas nekā pokers uz izģērbšanos, kurā pēc dažiem raundiem skatītājam tika parādīts teksta atēls vai zemas kvalitātes gif-





«Randevu ar svešinieci» sērijas spēles – vispopulārākie erotiskie kvesti no Krievijas izstrādātājiem.

attēls. Līdz ar sarežģītākiem un attīstītākiem datoriem parādījās arī kvalitatīvākas seksa spēles. Attēlus nomainīja vienkārši ielaidumi no diviem trim kadriem. Sāka izmantot pilnkrāsas videoattēlus, parādījās produkti, kas līdzinājās Teresa & Vida X, kuros mēs spēlējām pieredzējušu fotogrāfu un piespiedām satriecošas lēdijas veikt ko neiedomājamu kameras priekšā.

Augšdaļā – tetris spēļu skaits par seksa tēmu nav nosakāms. Pa kreisi – Džilliana Bonnere, porno zvaigzne un spēles Riana Rouge galvenā varone.

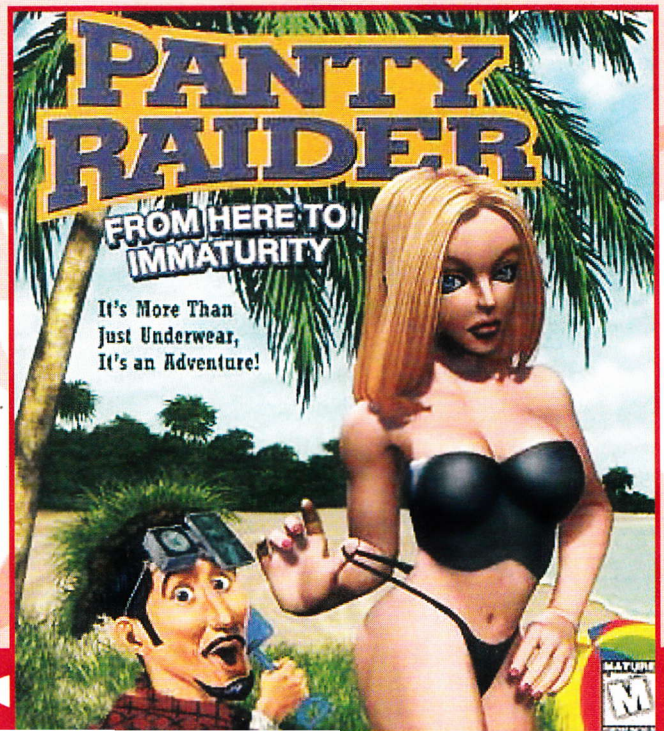
Internets – mīnu nav.

Pēc vispārējas Interneta izplatīšanās, erotisko spēļu industrija mazliet novīta. Erotiskie saiti pamazām izspieda erotiskās spēles. Aizliegtais auglis, ko vajadzēja izģērbt, lai pēc tam nodotos mīklainām virtuālajām baudām, kas milzu daudzumos tika uzglabāts atbilstošos serveros. Kamēr... kamēr spēļu izstrādātaji nesāka veidot... hmm...

Erotisko spēļu žanri: loģiskās un kāršu

Prēmiju par intelektu var iegūt (galu galā tas ir tas pats meitenes ķermenis), spēlējot Sekstris, Puzzle, Pokeru, vai pat muļķi ar piesviešanu.

Galu galā viņa izģērbsies, nešaubieties.



ekstravagantas spēles. Kā jums, piemēram, patīk kosmiskā bāze spēlē Incubation, kurā spēlētājam metas virsū saniknotu ģenitāliju pūlis? Par šī stila virsotni kļuva projekts Riana Rouge, pilnvērtīgs video kvests ar Džilianu Bonneri galvenajā lomā. Sižets – psihiatrisko klīniku pacientu slimības vēsturu ekstrakts. Sekretāre glābj savu draudzeni no citplanētiešiem, procesā atklājot savu seksuālo potenciālu. Daudz vardarbības un atklāti dzīvnieciska seksa.

Mūsējie

Patīkami ir tas, ka pēdējā laikā Krievijas datorspēļu izstrādātāji ir sākuši piedāvāt arvien vairāk kvalitatīvu erotisko spēļu. Var nosaukt vismaz vienu veiksmīgu sēriju: kompānijas «Russobit-M» «Randevu ar svešinieci». Vietējais ražotājs – vietējā tēma. Skaistas svešinieces ar slāvu vārdiem, kūrorts pie Melnās jūras visiem apnikušo Klusā okeāna salu vietā. Vai tad tā nav eksotika?

Svaiga brīze

Iznāk daudzas jaunas spēles, par visām nemaz nevar pastāstīt. Bieži vien erotiskais kvests saplūst ar citiem žanriem, kā, piemēram, sērija The Wet. Pornokorporācijas vadītājs – tas vis nav tas pats, kas spēlēt pokeru uz izģērbšanos! Starp citu, The Wet ir patiešām interesanti spēlēt, un nemaz ne tik pikantās tēmas dēļ... Tiesa, tas drīzāk ir izņēmums. Pēdējā laikā erotiskajās spēlēs norit process, kas daudzviet piemīt visai mūsdienu kultūrai: žanri izplūst. Pat RPG un spēlēs a la «dzīves simulators» ir sākuši parādīties elementi, kas līdz šim laikam bija sastopami varbūt tikai supersarežģītajos erotiskajos kvestos. Piemēram, Baldur's Gate. Varētu likties, kas varētu būt vēl nevainīgāks? Taču, paspēlējis romānu ar vienu no manas partijas loceklēm, es pieliku tik daudz spēku, lai varone, ja nu arī neizģērbtos, taču vismaz pārstātu sprauslot manā klātbūtnē, ka to pilnībā pietiktu, lai apburtu pusduci aziātu skaistuļu kādā seksa kvestā. Pie tam,

Erotisko žanru spēles: arkādes klasika.

Labāku neko nevar izdomāt: lineārs sižets, skaista svešiniece. Žanra klasika - Immoral Cumbat.

AUTORU 10 EROTISKO PC SPĒĻU TOPS

1 The Three Sisters

Hentai. Galvenais varonis – mazs puika, Košiki, ar spilgti izteiktām tieksmēm. Īsumā sižets ir sekojošs: nogalina Puisēna tēvu un viņu adoptē bagāta japāņu ģimene. Parādās trīs pusmāsas un milzums jautājumu. Kas ir slepkava? Kā atriebties, ko darīt? Satriecoši dialogi, ļoti smalki pārdomāts sižets. Nu, nav mazsvarīgi, ka tas ir hentai. Tas jau ir labi.

2 Plankumiņi no Britnijas

Nu, ko lai es daru, man viņa patīk. Dažas vieglas peles kustības, un te nu viņa ir, skaistule Britnija visā savā daiļumā. Un tu mīli, kaut arī neatzīsties. Nekas, gan kādreiz sakrāsim plastmasas kopijas iegādei. Bet pagaidām, plankumiņi, Puzzle.

3 Leisure Suit Larry

Īsta Lifestyle-spēle. Savam laikam ideāli radīta atmosfēra. Modernu šortu un skapīšu hitparāde. Spēles varoņi ļoti atgādina Dude («pašpuiku») no filmas «Lielais Lebovskis».

4 Wet: The Sex Empire («Kaisles Impērija»)

Nesen tika publicēts šīs spēles apraksts. Nav nekā, ko piebilst, bez tam, ir labi būt par pornomagnātu.

5 Riana Rouge

Bezkompromisa, seksuāla un nežēlīga spēle. Sekss un vardarbība – šizofrēnisks kokteilis. Pretīgais ir apburošā pretstats. Vēl ļoti jauka ir Džilliana Bonnere.

6 «Randevu ar svešinieci»

Labākā vietējā spēle par seksa tēmu – ko tur vēl lai saka!

7 Incubation

Spēlētājam no visām pusēm uzbrūk... khmm... paši ieraudzīsit. Nav, ko piebilst. Varbūt tikai dažreiz kļūst bail. Mazliet.

8 Sextris

Jebkurā izskatā, no jebkura izstrādātāja, šī spēle eksistēs pastāvīgi. Retums? Jaunums? Klasika!

9 Panty Raider: From Here to Immaturity

Arī šī ir kosmiskā tēma, tāpat kā Riana Rouge. Kaujās par apakšveļu ir jāuzvar zemes iedzivotaji.

10 Baffy – the Vampire Slayer

Erotisks kvests pēc tāda paša nosaukuma teleseriāla motīviem. Ļoti stilīgi un jautri.

ievērojiet, taktika ir tieši tāda pati. Pacentieties uzminēt «objekta» noskaņojumu, bet uzminējuši – rīkojieties.

Teledildo vai mūsu nākotne.

Pašas seksuālās spēles pāriet principiāli jaunā līmenī. Tās kļūst arvien pilnīgākas. Lai radītu klātbūtnes efektu, izstrādātāji izmanto visjaunākās tehnoloģijas. 3D dziņi vairs nav galvenais. Patērētājs vēlas reālas izjūtas no virtuālā seksa. Saņemt virtuālo seksu «pa īstam» ir iespējams: jau tagad ir parādījušās iekārtas erogēno stimulu pārraidīšanai no attāluma, kā arī vesela zinātne, kas pēta seksu virtuālajā telpā: «teledildonika». Šai nozarē ir sagaidāms īsts bums:

Erotisko spēļu žanri: hentai

Hentai ir japāņu grafikas un animācijas virziens, vardarbības, sadomazohisma, fetišisma un mangas sajaukums. Hentai spēles – tas nav pat žanrs. Hentai var būt RPG, kvests, arkāde – tas ir pilnīgi vienalga, kas. Viss tas pats, tikai ar pornogrāfisku novirzienu. Tamlīdzīgu spēļu cienītājiem ir savi saiti, savas tikla sadraudzības, notiek hentai apmaiņa, gluži kā ar markām. Hentai spēļu, multfilmu un attēlu eksports, spriežot pēc baumām, ir ievērības cienīgs ienākumu avots Austrumāzijas valstīs.

Neskatoties uz to, ka ar hentai izgatavošanu nodarbojas daudzas lielas kompānijas, no kurām visievērojamākās ir Elf, Be-Yond, Zone, spēļu varoņi ir ārkārtīgi līdzīgi viens otram, tāpat kā visi japāņi. Milzīgas acis – japāņu tautas kompleksa realizācija.

Spēles gaita parasti atgādina izvirtuša neandertālieša piedzīvojumus: ieraudzīji, panāci, aiz matiem, bet tālāk – jūs jau paši zināt. Hentai kvests praktiski ir galantais laikmets. Tas ir, vispirms notiek arī saruna, taču tā, diez vai kādu interesē. Šīs spēles var spēlēt ne tikai lieliska seksa terminatora lomā, bet arī, teiksim, jaunas meitenes lomā, kas nokļuvusi lesbiešu zaņķi (Fatal Relations, '98, FluX). Taču mērķis vienmēr ir viens un tas pats – paskatīties visus attēlus un ielaidumus. Vienmēr zīmēti, nekādu videofilmu! Tikai multiplikācijas filmas – ikvakara bērnu programmā neko tādu nerāda.

ar dažu iekārtu palīdzību ir iespējams gūt izjūtas, kas ļoti tuvas reālajām. Kaut gan, ir jābūt visai bagātai iztēlei, lai daži piesūcekņi, kas pielipināti pie monitora vai nirēja kostīmam līdzīgs kombinezons varētu aizvietot reālu partneri.

Tagad pasaulē ir jau apmēram simts tūkstoši tamlīdzīgu rotaļlietu lietotāju. Kā apgalvo izgatavotāji, pēc vairākiem gadiem viņu tehnoloģijas «uzspridzinās pasauli». Un, šķiet, ka viņiem ir taisnība. Ir daudz patikamāk sēdēt, ērti iekārtojoties krēslā, nesekojot figūrai, nebaidoties saslimt ar veneriskajām slimībām, nekā skraidīt pa pilsētu, cenšoties iepazīties ar dzīvu draudzeni. Tas nekas, ka virtuālā meitene ir no plastmasas, toties Internetā – īsta. Patiesa omulība. Turklāt, nepieciešamo iekārtu komplekts maksā pavisam lēti. Pēc izstrādātāju solījumiem, visjaunākais superkostīms virtuālajam seksam maksās ne vairāk kā 200 dolārus. Šādu «mantiņu» varēs sev atļauties gan klerks, gan turpat vai autobusa vadītājs. Rezultāts – garantēts. Lai atrastu partneri, vajag vienkārši ieiet čatā. Tiesa, runāt gan nāksies pašam. Bet visu pārējo paveiks dažas viltīgas iekārtas, kas garantē baudu, drošību, anonimitāti... Pēdējais nebūt nav mazsvarīgākais aspekts!

No visas sirds pateicamies kompānijai «Russobit-M», kas mums piešķira savu erotisko spēļu liniju.

PS2

Wren
wren@gameland.ru

SUMMONER 2

Summoner savā laikā kļuva par gada labāko PS2 platformas RPG – lielākoties, pateicoties cienīgu konkurentu neesamībai. Spēle sanāca «pajēla», un tās koncepcija arī bija nedaudz sveša konsolēm. Bet Summoner tomēr guva komerciālus panākumus, kas arī iedrošināja Volition sikvela izstrādei.

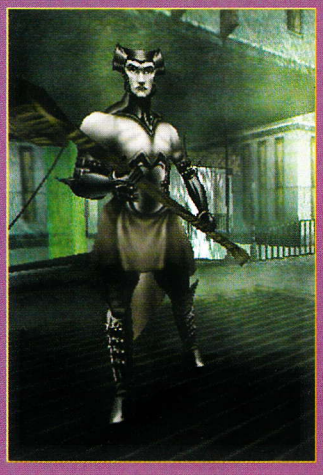
Žanrs: RPG **Izdevējs:** THQ **Izstrādātājs:** Volition, Inc **Spēlētāju skaits:** 1
Internets: http://www.summoner2.com/ **Iznākšanas laiks:** 2002. gada IV ceturksnis

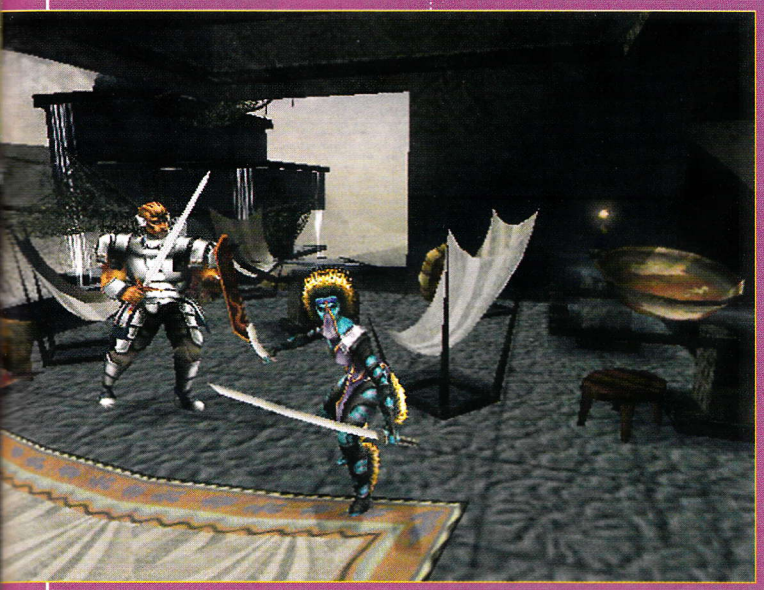
Papildus informācija: **http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10932**

Summoner 2 neseko JRPG kanoniem. Ņemot kaut vai faktu, ka sikvela darbība risinās tajā pašā pasaulē, pie tam vēl neilgi pēc tam, kad beidzās pirmā daļa. Kamēr Džozefs nodarbojās ar gredzenu meklēšanu un cēla sevi dieva kārtā, citā pasaules malā piedzima meitenīte Pava, kuru uzreiz nodēvēja par dievietes Laharah iemiesojumu uz zemes. Atšķirībā no Džozefa, viņa jau pašā sākumā tika iepazīstināta ar savām spējām. Četru gadu vecumā ar viņas palīdzību gāza vietējo karali, bet dzimtās zemes Halassar vadības grožus nodeva bērnam. 20 gadu laikā ar gudro padomdevēju palīdzību Pava veiksmīgi vadīja savu tautu. Tomēr pār valsti pārklājās briesmas – tuvumā esošā kareivīgā impērija Galdir vēlējās iekarot kaimiņus. Un tā bija tikai puse bēdu. Karš varēja kļūt par atslēgu, kas atļautu ļaunajai iznīcības dievietei Laharah izmantot jauno karalieni savos nolūkos. Bet tas jau ir daudz nopietnāk.

Samezglojums, kas pretendē uz oriģinalitāti – vismaz tajā nav standarta – prastā lauku puiša, kas izglābj visu pasauli no ļaunuma. Bez tā, viltīgā ģeopolitiskā pasaules uzbūve ļauj ieviest daudz

Tā vietā, lai piesauktu (summon) dažādas radības, viņa pārtop par tām, izrunājot burvestības svētajā valodā. Tam nepieciešams zināt tikai attiecīgo rūnu.





Kā jau tika gaidīts, Summoner 2 daba kļuvusi daudzveidīgāka, bet varoņu modeļiem palielinājusies detalizācija.

vienu no otras ļoti atšķirīgu lokāciju. Tomēr neceriet uz augstu varoņu un sižeta apstrādes kvalitāti – spēlē jūs neatradīsit nedz stipru varoņu motivāciju, nedz kaut cik spilgtus personāžus. Pati Pava, lai arī ir apveltīta ar tām pašām spējām, kādas bija pirmās daļas varonim, lieto tās nedaudz citādāk. Tā vietā, lai piesauktu (summon) dažādas radības, viņa pārtop par tām, izrunājot burvestības svētajā valodā. Tam nepieciešams zināt tikai attiecīgo rūnu. Arī pārējie komandas locekļi nav īpašu spēju, kas progresē un attīstās saistībā ar pieredzes punktu uzkrāšanos, apdalīti. Jāpiebilst, Pava māk pielietot arī daudz vienkāršāku maģiju – tajā skaitā, meitene ir ļoti spējīga uguns stihijā. Kas attiecas uz kaujas sistēmu, Volition sola mums pilnīgu pārveidojumu, līdz ar to atzīstot pirmajā daļā izmantotā modeļa neveiksmīgumu. Tomēr vārds *real-time* liek ar neuzticību uztvert solījumus par attīstītiem «kombo», kā arī straujām un interesantām kaujām. Rodas iespaids, ka izstrādātāji atrodas krustcelēs starp žanriem *rogue*, JPRG un PC RPG, krampjaini cenšoties atrast elegantu problēmas risinājumu. Var jau būt, ka viņiem tas izdosies. Dievs dod...

PC

Anatolijs Norenko
spoiler@gameland.ru

JAZ & FAUST

Kas viņi tādi ir, šie Džazs un Fausts? Firma «1C», spēles izdevēja, sniedza mūsu žurnālam ekskluzīvas iespējas personīgi iepazīties ar šo jauko pārīti, un jūsu padevīgais kalps vienkārši nevarēja neizmantot tik vilinošu piedāvājumu.

Žanrs: quest **Izdevējs:** 1C **Izstrādātājs:** Saturn-plus **Spēlētāju skaits:** 1
Internets: http://games.1c.ru/jaf.htm **Dators:** PII 300, 64MB RAM, 3D-akselerators
Iznākšanas laiks: 2002. gada aprīlis

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11051

TRĪS VAĻI.
Spēles *fantasy* pasaule sastāv no trim gan atmosfēras ziņā, gan pēc ārējā izskata atšķirīgām pasaulēm. Iztēlojieties milzīgu okeānu, bet pēc tam viduslaikos iestrēgušu eiropeisku valsti, kas izpletusies tā rietumu daļā. Akmeņiem bruģētas ieliņas, majestātiskas baznīcas, piesmēķētas tavernas un, protams, vietējā osta, ap kuru griežas vietējo iedzīvotāju dzīve. Vietējiem iedzīvotājiem nav nekā svarīgāka par

Kompānija «Saturn-plus» strādā Krievijas tirgū no 1997.gada un ir slavena kā *Quest* un *Adventure* žanru spēļu autors. Patreiz kompānija nodarbojas ar vairāku projektu izstrādi, starp kuriem ir kvests «Džazs un Fausts» un RPG «Pierobeža» (abu spēļu izdevējs – firma «1C»).

Tiek piedāvāts standarta komplekts: apskatīt, paņemt, parunāt vai izmantot priekšmetu no inventāra. Par laimi, izstrādātāji nesāka izgudrot velosipēdu.

naudu, un nožēlojamas zelta monētu saujas dēļ tie ir spējīgi uz visneprātīgāko rīcību. Šeit savu skopulīgo darbu dara arī kontrabandists Džazs, viens no spēles galvenajiem varoņiem.

Valstī, kas atrodas okeāna austrumu daļā, ir gandrīz tikai smilšu klajumi. Lieliskas pilis un mečetas, precēm bagāti tirgi, taču galvenā šejienes īpatnība ir pilsētaspoks, kurā, saskaņā ar leģendu, slēpjas milzu bagātības. Taču, kur ir bagātības, tur parasti ir arī briesmas, un tikai visdrosmīgākie ceļotāji uzdrošinās doties tās meklēt. Cēlais kapteinis Fausts tiek uzskatīts par vienu no tādiem.

Okeāna centrā, tirgus ceļu krustojumā atrodas kontrastu sala, kas sevī satur kaimiņu civilizāciju kultūras daļas.

Jaunas lokācijas atklājas sižeta attīstības gaitā .

Vai jūs pēc dabas esat romantisks sapņotājs? Tad jums jāizvēlas Fausts. Vai neliek mieru milzu bagātības? Jūsu varonis – Džazs.

Spilgtas un sulīgas lokācijas, krāsu pārpilnas – tā ir spēles vizītkarte.

PIEDZĪVOJUMU MEKLĒJUMOS.

Vispirms tiek piedāvāts izvēlēties, kura pusē tad mēs īsti vēlamies spēlēt. Šī iespēja tiek pozicionēta kā viena no spēles labajām īpašībām: divi varoņi – divi stāsti. Vai jūs pēc dabas esat romantisks sapņotājs? Tad jums jāizvēlas Fausts. Vai neliek mieru milzu bagātības? Jūsu varonis – Džazs. Personīgi man tuvāks ir otrais, un spēli es sāku ar praktisko kontrabandistu.

Kaut gan mērķi varoņiem ir tikpat dažādi kā okeāna pārdalītās civilizācijas, liktenis ne reizi vien savedis Džazu un Faustu kopā. Vienkāršāk sakot, spēlējot par vienu, jūs ne reizi vien sastapsiet otru un otrādi. Tādējādi ir iespējams paskatīties uz notiekošo no dažādām pozīcijām.

Džaza piedzīvojumi sākas... cietumā. Uz viņa kuģa tika atrasta krava, kuras ievešana ir aizliegta, un tagad mūsu varonis savas dienas īsina aiz restēm. Sākums nav slikts. Tiesa, nebūs grūti tikt ārā no cietuma – atrastā spirtota dzēriena pudele palīdzēs atkausēt cietuma priekšnieku. Brīvībā Džazam vispirms jāatgūst savs konfiscētais kuģis.

Atnesiet Džazam iedzert!

Ceļš ved uz vietējo tavernu – kur gan vēl lai uzzina jaunākās ziņas un baumas? Šeit Džazs uzzina par notikušajām slepkavībām, un drīz notikumi sāk risināties tik strauji, ka no ekrānā notiekošā var apreibt galva.

Mīklas lielākoties ir loģiskas, un ieteikumus to risinājumam var iegūt sarunās ar NPC. Visi personāži bez izņēmuma ir koloriti, un sarunas ar tiem sagādā daudz prieka.

Atbildība par vadību, kā jau nākas, pilnībā gulstas uz peles pleciem. Klikšķis noteiktā ekrāna vietā – un varonis nesteidzīgi brien uzdotajā virzienā. Divi klikšķi liks viņam skriet.

Atrodoties kvestu objektā, kursors maina savu izskatu, liekot skaidri saprast, ko šai situācijā var iesākt. Tiek piedāvāts standarta komplekts: apskatīt, paņemt, parunāt vai izmantot priekšmetu no inventāra. Par laimi, izstrādātāji nesāka izgudrot velosipēdu.

SKAISTUMS KRIEVU GAUMĒ.

Pirmais, kas liekas uzkrītoši – tās ir mākslinieciskās ainavas kopā ar reālistiskajiem efektiem. Tūlīt kļuva skaidrs, kāpēc izstrādātāju īpašais lepnums ir spēles dzinis. Jo tieši tas spēj apvienot uzzīmētus fonus ar personāžu trīsdimensiju modeļiem, radot pie tam ekrānā īpašas atmosfēras piesātinātu pasauli.

Karogi laukumā plīvo vieglā brīzē, bet caurspīdīgā migla nosedz lielāko daļu pilsētas kapsētas. Piedzīvojumu gaitā notiek dienas un nakts nomaiņa, kas ļauj baudīt lieliskās ainas mazliet citā gaismā. Mēnessgaismā. Dienas tumšajā daļā neviļus jāpievērš uzmanība nerimtīgu mušiņu bariem, kas griežas ap ielas spuldzēm, lampu karstajai liesmai, kas pielej istabas ar gaismu, ēnām, kas brīvi krīt uz sienām un izzīmējas uz zemes. Nu, ko tur lai saka, spēle ir velnišķīgi skaista. Pievienotie *screen shots* ir tam tiešs pierādījums.

Divas stundas pie spēles aiztecēja kā viens mirklis, un, atklāti sakot, nebija vēlēšanās to pamest. Mani nelaida vaļā koloritie personāži, aizraujošais sižets un apburošā grafika. Un, galu galā, es biju ļoti noilgojies pēc labiem kvestiem. Bet «Džazs un Fausts» acīmredzami pretendē uz šādu nosaukumu.

PC

I.G.I. 2: COVERT STRIKE

Ilja Sergejs
kogotok@gameland.ru

Spēle Project I.G.I, kas iznāca 2000. gada beigās, izsauca visai pretrunīgas atsauksmes no recenzentu puses. No vienas puses viss, kas bija nepieciešams normālam «šūterim» lai garantētu tā panākumus, spēlē bija: reālistiski ieroči, interaktīvas sienas un tajā laikā vēl reti sastopamās atklātās telpas. No otras puses, trūkumu bija vēl vairāk.

Žanrs: tactical FPS **Izdevējs:** Codemasters
Izstrādātājs: Innerloop Studios **Spēlētāju skaits:** līdz 32
Internets: http://www.codemasters.com/igi2/
Dators: PII-400, 64Mb, 16Mb video
Iznākšanas laiks: 2002. gada pavasaris-vasara

Papildus informācija: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10371

Tilts pārsteidz ar savu izmēru.

Par galveno no tiem kļuva stulbais AI, daudzspēlētāju režīma un spēles saglabāšanas iespējas neesamība. Tas noveda daudzus ne īpaši centīgos spēlētājus līdz baltkvēlei. Nepietiek ar to, ka spēle sludināja kaut arī nepilnīgu, bet tik un tā kaut kādu reālismu, tad tā pat neļāva saglabāties kur vien iepatīkas! Tieši tādēļ daudzi novērsās no spēles, un šaurākos lokos Project I.G.I bija neslikta, bet nepabeigta projekta reputācija. Bet brašie puikas no Innerloop Studios nav tādi, lai kristu izmisumā pēc pirmā ne visai veiksmīgā mēģinājuma. Viņi gatavojas tuvākajā laikā piedāvāt mums jaunu drošsirdīgā britu aģenta Deivida Džonsa piedzīvojumu sēriju – I.G/I 2: Covert Strike. Spriežot pēc visa, viņi nav aizmirsuši galveno sikvelu veidošanas noteikumu – nesabojāt visu to labo, kas bija oriģinālā. Pirmām kārtām priecē tas, ka I.G.I 2 saglabās to nelielo kinematogrāfisko piegājienu, kas bija jau pirmajā daļā. Šajā nolūkā katra misija (bet to spēlē būs nevis 14, bet veselas 20, kas tradicionāli sadalītas trijās kampaņās) tiks piepildīta ar lielu daudzumu animētu ainu. Papildus tam, uz otro daļu veiksmīgi pārgājuši spēlētājiem jau pazīstamie personāži. Piemēram, palīdzēs mums tā pati meitene ar krievisko vārdu Anya, kas spēles pirmās daļas beigās neitralizēja spridzekli. Viņas pienākumos ietilps datorsistēmu uzlaušana. Ir vērts pieminēt, ka viņa nav vienīgā no vecajiem paziņām, tomēr par pārējiem pagaidām noklusēsim, lai saglabātu intrigu. Kas attiecas uz pašām misijām, tad to darbība risināsies trīs dažādos pasaules punktos – Līvijā, Ķīnā un Krievijā. Kā vienmēr, mūsu kaimiņvalsts ir iekļuvusi brīnišķīgā kompānijā. Notikumi risinās atpazīstamās vietās – aviobāzēs, piejūras teritorijās un nezināmos slepenos objektos. Un vēl, salīdzinot ar pirmo daļu, ir palielinājies misiju skaits slēgtās telpās. Pašsaprotami, izstrādātāji netaisās atteikties no galvenā spēles trumpja – atvērtiem plašumiem, bet gan cenšas papildus tam izstrādāt daudz bagātinātāku un daudzveidīgāku spē-

Ar apaļiem priekšmetiem ne viss ir tik gludi. Pakatieties uz riepām.

Ilgi bija nesaprotams, kādēļ Innerloop nomainīja izdevēju. 2001. gada 25. oktobrī tika saņemts apstiprinājums, ka I.G.I 2 izdošanu pasaulē realizēs Codemasters. Šis paziņojums netika izplatīts tikai Skandināvijā, sakarā ar to, ka komanda Innerloop kopš 2000. gada septembra pieder Skandināvijas izdevēju grupai Vision Park Entertainment. Izdevēja nomaiņa tiek pamatota ar aizkavēto finansējumu, par kura piegādāšanu vajadzēja atbildēt kompānijai Eidos, kas izdeva spēles pirmo daļu.

Žurnālists no saita PC Zone Stjuarts Bišops pirmais ieguva tiesības izpētīt spēles pirmo alfa-versiju. Pēc viņa vārdiem, ja izstrādātāji izpildītu kaut vai 75% no iecerētā, I.G.I 2 jau būs visai zīmīgs notikums žanrā. Lai tā būtu.

Lielākā daļa atklāto telpu tā vai citādi atradīsies kalnos.

Līvija. Atpazīstama pēc arhitektūras stila.

Kas izgāja Project I.G.I, pieņems uz «urā» arī otru daļu, bet, ņemot vērā to, ka sikvels ir orientēts uz lielāku auditoriju, nekā pirmās daļas fanu pulciņš, spēles otrajā daļā būs iespējams saglabāties jebkurā brīdī.

les procesu. Gandrīz aizmirsu, galvenie izstrādātāju spēki tagad tiek koncentrēti mākslīgā intelekta uzlabošanai, kura pirmajā daļā, būtībā, nemaz nebija. Turpmāk pretinieks bezsakarīgi neblenzīs uz savu cīņas biedru nedzīvajiem ķermeņiem. Tagad tie spēs darboties daudz saskaņotāk un, pēc baumām, pat iemācīsies lietot rāciju, lai pasauktu palīgā.

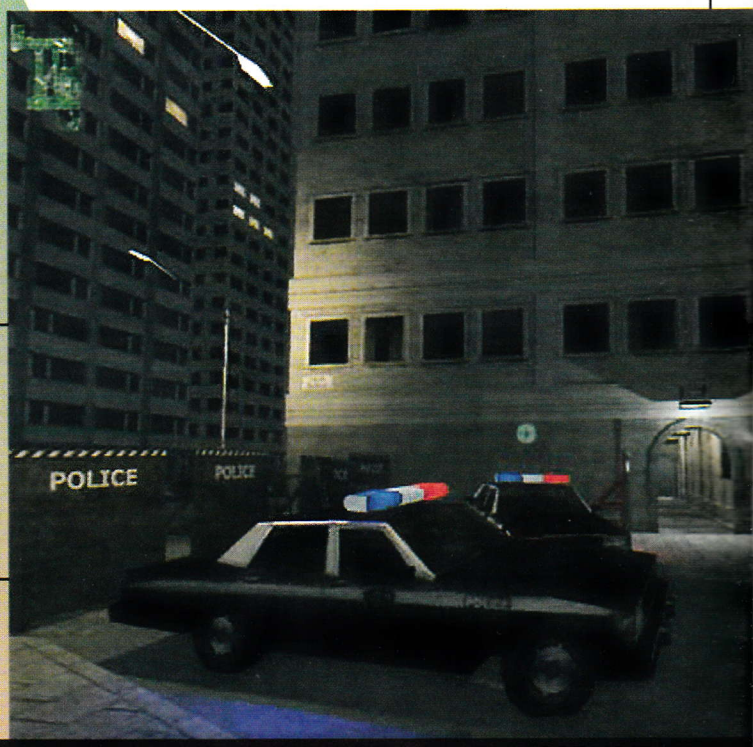
Visā pārējā izstrādātāji cenšas sekot galvenajam sikvelu izstrādes principam - «Jo vairāk, jo labāk!» Un patiešām, otrajā daļā būs vairāk ieroču (ja būt precīzam, 20 nosaukumi), vairāk specekipējuma (10 veidi, ieskaitot jauno mūķizeru komplektu), vairāk kustības brīvības. Pēc vēl neapstiprinātas informācijas, spēlē tiks ieviests arī neliels daudzums interaktīvu transporta līdzekļu. Īpašu fantāziju te laikam neviens neizpaudīs, bet diez vai šis punkts sarakstā *feature list* būs lieks.

Oficiālajā spēles forumā var palasīt interesantas pārdomas par spēles saglabāšanas iespēju/neesamība sikvelā. Principā, tas, kurš izgāja Project I.G.I, pieņems uz «urā» arī otro daļu, bet, ņemot vērā to, ka sikvels ir orientēts uz lielāku auditoriju, nekā pirmās daļas fanu pulciņš, spēles otrajā daļā būs iespējams saglabāties jebkurā brīdī. Protams, paši nopietnākie spēlētāji spēs baudīt spēli arī bez tās (saglabāšanās iespējas), ja spēlēs maksimālajā grūtības līmenī. Un vēl viena nianse, kas saistīta ar saglabāšanos: «seiva» laikā spēlētājs būs nekustīgs vairāku sekunžu laikā. Acīmredzot tādēļ, lai dotu pretiniekiem pārākumu. Par vairākspēlētāju režīmu pagaidām ir zināms visai maz, ja neskaita to, ka tas būs. Visdrīzāk, ir vērts gaidīt kaut ko līdzīgu Delta Force ar tām, velns viņas parauj, atklātajām telpām un komandas spēles režīmu.
Uz šo brīdi rodas iespaids, ka izstrādātāji iet pareizajā virzienā un sikvelam ir pilnīgi reālas iespējas kļūt veiksmīgākam par savu priekšgājēju. Līdz noteiktajam iznākšanas datumam vēl ir daudz laika, un ir cerības uz jauniem un patīkamiem pārsteigumiem. Ja nu Innerloop Studios pamostas sirdsapziņa, un krievu zaldāti tiek attiecīgi ieskaņoti?

PC

Anatolijs Norenko
spoiler@gameland.ru

NEW WORLD ORDER



Kāda spēle var noraut Counter-Strike no populārākā multiplayer shooter pjedestāla? Savu atbildes versiju uz šo sakramentālo jautājumu nu jau kuro gadu gatavo izstrādātāji no Termite Games. Desert Eagle viņiem rokās!

Žanrs: multiplayer FPS **Izdevējs:** Project Three
Izstrādātājs: Termite Games
Internets: http://www.p3int.com/product_center_nwo_cd.asp
Dators: PII 400, 128MB RAM, 3D-akselerators
Iznākšanas laiks: 2002. gada marts

Papildus informācija: **http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11047**

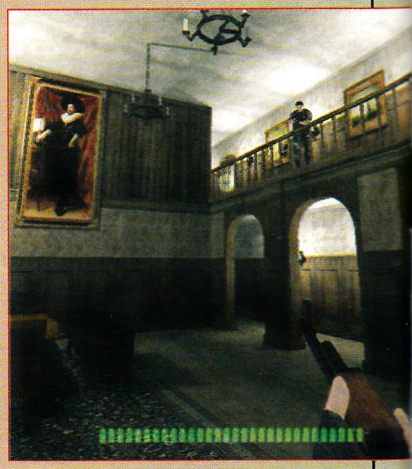
Izstrādātāji svēti tic sava lolojuma sekmēm un pie tam ne par mata tiesu nekaunās no fakta, ka viņu ķecerīgais projekts praktiski pilnībā atkārto paša CS ideju. Spēles būtība slēpjas teroristiska grupējuma The Syndicate un militāras organizācijas The Global Assault Team divkaujā. Kā jūs jau uzminējāt, tie ir tikai nomaskēti atbilstoši «terori» un «kaunteri».

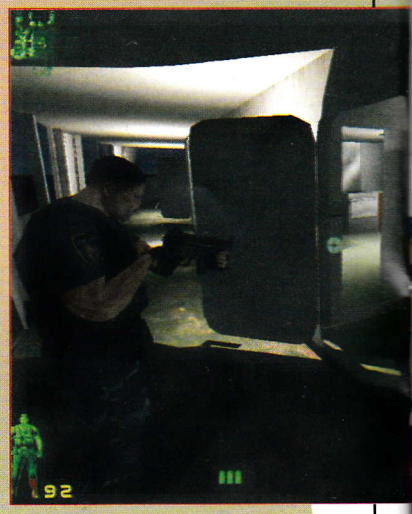
Pārinieks uz kādu tēmē. Acīmredzot, nolēmis paaugstināt savu rangu.

Taču ir arī jaunievedumi. Ja CS par sekmēm mūs apbalvoja ar noteiktu daudzumu dažādas vērtības zaļo banknošu, bet NWO attieksme pret premēšanu ir mazliet atšķirīga. Par katru veiksmīgu slepkavību vai izpildītu misiju mums paaugstina rangu. Jo augstāks rangs, jo vairāk «šaujamo» mums ir pieejami. Ja esam noķēruši muļķa lodi vai nekaunīgi izgāzuši uzdevumu, mēs pašrocīgi pazeminām savas privilēģijas. Piekrītiet, ir vērts pacensties. Tieksme pēc realitātes ir sasniegusi lokālo apogeju. Jebkura (jebkura!) darbība ietekmē personāža fizisko stāvokli,

Pievērsiet uzmanību detaļu daudzumam.

bet jebkura nepārdomāta kombinācija liek «izturības» parametram strauji tuvoties nullei. Tādējādi, varam tūlīt aizmirst par galvu reibinošiem lēcieniem ar ķešmetēju uzpleca un granātmetēju padusē. Tāpat liela loma spēlē ir arī svaram. Piemēram, var apkārties ar ieročiem no galvas līdz kājām, taču skarbā realitāte vienkārši neļaus jums pakustēties no vietas. Vai arī piespiedīs pie zemes ar daudzas tonnas smago kravu. Pēc izstrādātāju vārdiem, viens no pamatiemesliem, kura dēļ CS ir laiks nosūtīt pensijā, ir izlieto asiņu dēļ pamatīgi sarūsējušais Half-Life dzinis. Nesāksim liekuļot, grafiskajā plānā NWO patiešām priecē acis. Pēc viltīgas izstrādātāju ieceres, viņu paštaisītais dzinis DVA attēlo tikai tos poligonus, kas spēlētājam redzami konkrētajā laika sprīdī. Tādējādi uz ekrāna var tikt attēloti piecreiz vairāk ilgoto trijstūrīšu, nekā parastajos apstākļos. Šeit arī rodas nebijusī detalizācijas pakāpe un specefektu pārpilnība. Galvenais uzsvars tiek likts uz *multiplayer*. Viena spēlētāja spēle tiek izskatīta drīzāk kā nepieciešams piedēklis (atcerieties Quake III vai UT). Būs veseli pieci *multiplayer* režīmi – deathmatch, kas neprasa atsevišķu paskaidrojumus, jezga ar ķilniekiem, bet pārējie trīs pagaidām tiek glabāti aiz septiņiem ietekmīgiem zieģeļiem. Atliek tikai piebilst, ka darbs pie NWO rit pilnā sparā, un radītāji vienkārši staro no viņus pārpildošā entuziasma. Ja tas tiks novirzīts pareizā gultnē, mēs tomēr saņemsim cienīgu Counter-Strike aizstāju.





Piemēram, var apkārties ar ieročiem no galvas līdz kājām, taču skarbā realitāte vienkārši neļaus jums pakustēties no vietas. Vai piespiedīs pie zemes ar daudzas tonnas smago kravu.

PC

THE Y-PROJECT

Mihails «Mihanic» Buzenkovs
mihanic@gameland.ru

Radikālais islams, kas pastāvīgi atkāpjas neuzvaramo jenkiju spiediena priekšā, kara cirvis, ko atkal izracis un krievu «lāča» alā iesviedis Toms Klensijs – lūk, pagājušā gada datoru pasaules raksturīgie tēli. Taču starp daudzajām organizācijām, kas cīnās par asiņu apzaļumošanu un pārnadžu dinozauru Carnivores brīvību, ir arī cilvēku dzimuma apvienotāji. Westka Interactive gatavo jauno projektu cīņai ar kukaiņiem. Nosauksim to «Y» – lai neviens neuzminētu.

Žanrs: 3D action/adventure **Izdevējs:** Epic Games **Izstrādātājs:** Westka Interactive **Internets:** http://www.y-pro.net/ **Iznākšanas laiks:** 2003. gada I ceturksnis

Papildus informācija: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11012

Attālā nākotnē uz nezināmas planētas virsmas nosēdīsies pētniecības zvaigžņu kuģis no Zemes. 70 gadus pirms šī ievērojamā notikuma vienā no kuģa ģenētiskajām laboratorijām dzima jauna kukaiņu suga. Nosēšanās brīdī agresīvā būtne aizbēga un sāka veidot pati savu koloniju. Ņemot vērā briesmas, pētnieki pārcēlās uz milzīgu monolītu pilsētu, norobežojot sevi no ārējās pasaules ar stikla kupolu. Nepārsteidz fakts, ka materiāls, kas nespēj aizsargāt pat kolhoza siltumnīcu no huligāna «kaķenes», ar laiku sabruka, ielaižot pilsētā tūkstošiem kukaiņu. Pēc uzbrukuma starp dzīvajiem palika tika divas nelielas frakcijas. Viena sludina rupju spēku, otra – zinātnisku pieeju ienaidnieku iznīcināšanai. Divu iepriekšminēto frakciju līderi piegādās mums oriģinālus ieročus, ekipējumu un vērtīgus padomus par savdabīgu maksu. Maksas vienība – izdarītā izvēle. Turklāt izvēlēties - to, kurā pusē nostāties, nāksies ne vienu reizi vien. Atbilstoši, ekipējums, starpposmu mērķi, arī paši kaujas paņēmieni pastāvīgi mainīsies. Rodas neaptverami brīvdomības un brīvas darbības plašumi. «Dubultspēles» cienītāji var vienlaicīgi sadarboties ar abiem grupējumiem, taču šajā gadījumā viņi nekad nesaņems visspēcīgākos un universālākos ieročus, iztiekot tikai ar grotesku koka divstobrenes un elektriskās zobu sukas hibrīdu.

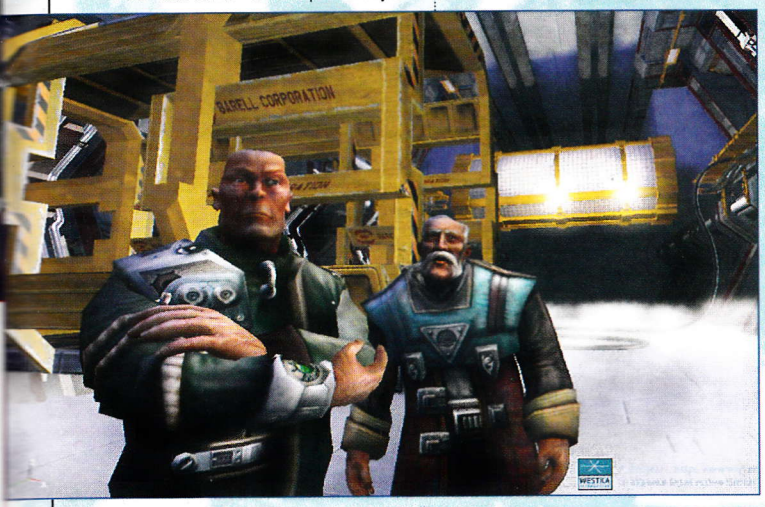
Kā grafiskas pamats Y-Project ir paņemts Unreal dzinis, kas tiks pamatīgi papildināts. Lai projektam piešķirtu solīdumu, tajā darbojas profesionāli arhitekti, kā arī cilvēki, kas savā laikā strādāja pie Rayman, Settlers un Battle Isle.

Kompānija Westka Interactive, kas atrodas Koloņā (Vācija), tika dibināta 1993.gadā. Kompānija radījusi milzumdaudz komerciālo projektu Vācijas iekšējam spēļu tirgum, starp tiem ir arī daži īsti bestselleri. Ilgo darba gadu laikā ir izveidojusies pieredzējusi izstrādātāju komanda, daļa no kuras savā laikā piedalījās Rayman, Settlers, Battle Isle un citu pazīstamu spēļu radīšanā.

Ozona slāņa klātbūtne uz planētas padara stikla kupola radīšanu par pilnīgu absurdu.

Pēc projekta vadītāja Tomasa Šafera vārdiem, Unreal dzinis ļāva viņiem atdzīvināt katru Y-Project pasaules molekulu, piešķirot virtuālajiem iemītniekiem ārkārtīgi reālistisku ārējo izskatu.

...Uz krāšņa virtuālā troņa lepni sēž Blažkoviča kungs, mājot uz visām pusēm ar milzīgu id emblēmu. Tā jau ir saraustījusi gabalos desmitiem skaardžeju un sarāvusi četros gabalos caur pakāršanu draudīgo Frīmenu, un, manuprāt, kukaiņveidīgais Westkas izskata ienaidnieks tai nemaz neliekas tik briesmīgs.



Acīmredzot, zinātnieku frakcijas pārstāvji. Tūlīt mēģinās savervēt.

Vjačeslavs Nazarovs
master@authortext.ru

PC

NEOCRON: VIRTUAL CITY

Interesanti, ja valis izaicinās ziloni, kurš kuru uzvarēs? Ar noteikumu, ka viņi kausies seklumā. Nu, tā kā nav piemērotas ūdenskrātuves, to noskaidrot neizdodas, un nākas novērot cīņu starp citiem monstriem: fantasy un zinātniski fantastisko MMORPG. Drīz pēdējo rindas saņems papildinājumu – iznākšanai tiek gatavota spēle Neocron. Interesanti, kāda loma tam sagatavota cīņā par spēlētāju sirdīm?

Žanrs: MMORPG **Izdevējs:** Reakktor Media **Izstrādātājs:** Reakktor Media
Spēlētāju skaits: neierobežots **Internets:** http://www.neocron.com
Iznākšanas laiks: 2002. gada II ceturksnis

Papildus informācija:
http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF5984

Jaunā spēle turpina Anarchy Online tradīcijas – tā ir kārtējā variācija par kiberpanku tēmu. Tās darbība risinās tālā nākotnē. Zeme pārvērtīsies par tuksnesi, salīdzinājumā ar kuru rūpnīcas «Kompoti un kalmiku raksti uz ņencu laivām» pagalms izskatīsies kā oāze. Šīs briesmīgās teritorijas galveno daļu apdzīvo mutanti. Pāri palikušajiem cilvēkiem nāksies mitināties pilsētās – megapolēs; to būs trīs: pati Neokrona, Jorka un Tokija II. Jāatzīmē, ka spēles sākumā spēlētājiem nāksies saspiesties tikai tāda paša nosaukuma apdzīvotajā vietā. Izstrādātāji sola izsniegt pierakstu pārējās pilsētās tikai vairākus mēnešus pēc spēles iznākšanas. Pati Neokrona sastāvēs no četriem rajoniem: Parks, Plaza, ViaRossa un Ārējā zona. Kā var spriest pēc nosaukuma, Ārējā zona ir pilsētas robeža – visbīstamākā vieta, kurā sastapt likuma kalpu ir grūtāk nekā jūsu padevīgo kalpu vilcienā ar «Pepsi» bundžu priekšējās ekstremitātes. Parkā policijas patruļas ir sastopamas biežāk. Taču visvairāk apsargu ir Plazā un ViaRossā, kas ir visdrošākie rajoni spēlē. Kaut gan «drošība» ir visai relatīvs jēdziens. Jo Neocron būs daudz īstu mutantu un viņu līdzjutēju. Kopumā tas, vai dzīve Neocron būs briesmu pilna vai nē, ir atkarīgs no spēlētājiem. No paša spēles sākuma personāžiem būs liegta iespēja nogalināt - implantētā čipa «Novērotājs» dēļ. Taču spēles gaitā to var izņemt un beidzot sajusties kā īstam cilvēkam. Tad var ķerties pie ieroču meklēšanas. Demo versijā es ļoti gribēju atrast amuletu-čipu, kas tikai ar savu izskatu atbaida mutantus un pazemina to kaujas garu ar spēcīgas enerģētikas palīdzību. Galu galā es apstājos pie beisbola nūjas. Bet ko būtu izvēlējušies jūs? Jo izvēlēties nāksies noteikti. Paiet garām Neocron neizdosies – šis varonis trāpa tieši sirdī.

Īpašu paldies jāsaka par oriģinālo kauju sistēmu. Tā ievērojami atšķirsies no standarta point&click shēmas, ko izmanto lielākajā daļā MMORPG. Cīņas Neocron sāks līdzināties batālijām, ko mēs ik mirkli varam vērot mūsu zilajos ekrānos iemīļotajās 3D action.

Ar labu vārdu un pistoli var panākt daudz vairāk nekā vienkārši ar labu vārdu. «Piebeigšanas» process jau beidzas...

Ilja Sergejs
kogotok@gameland.ru

PC

...Un bija Quake, un tas bija labi, un cilvēki cīnījās niknā Deathmatch, notraušot uz apkārtējiem adrenalīnu, kas lija acīs ... Un bija Team Fortress, un arī tas nebija slikti, visiem patika staipīt karogus no vienas bāzes uz otru, iepriekš sadalot visas lomas šajā neprātīgajā commando-militāriskajā izrādē... Un ir Counter-Strike. Ieej jebkurā visnolaistākajā klubā, un tev tūlīt paskaidros, ka CS ir radības kronis, un izdomāt kaut ko labāku vairs neizdosies.

GLOBAL OPERATIONS

Žanrs: team-based FPS **Izdevējs:** Crave Entertainment **Izstrādātājs:** Barking Dog Studios
Spēlētāju skaits: līdz 24 **Internets:** http://www.globalopsgame.com/
Dators: PII 450, 64MB RAM, 3D-akselerators **Iznākšanas laiks:** 2002. gada I ceturksnis

Papildus informācija:
http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9803

Ar smīnu skatījās uz kaislību pārņemtajiem cilvēciņiem Barking Dog Studios. Tīkla shooter veidotāju nozares profesionāļi, kas savā laikā nokļuva izmeklēšanā par Final Doom, Team Fortress Classic, Day of Defeat lietām, un pat tika apvainoti līdzdalībā Counter-Strike lietā(CS beta 5 ir viņu roku darbs), spriežot pēc baumām, šobrīd gatavo valsts apvērsumu. Ne vairāk, ne mazāk - viņu uzdevums ir gāzt pašreizējo online kautiņu valdnieku - Counter-Strike un iecelt tā vietā jaunu, daudz cienīgāku FPS pārstāvi, kā vārds ir Global Operations.

Kā pietrūka un pietrūkst Counter-Strike? Pareizi, daudzveidības. Teroristu masveida apšaušana no specnodaļas puses (un, atbilstoši, otrādi) – tas, protams, ir jautri, taču pārāk vienveidīgi. Barking Dog sit pa krūtīm un zvēr, ka ne par kādu vienveidību Global Operations nevar būt ne runas. Spriediet paši, vai tad var garlaikoties, ja darbība notiek 13 dažādos zemeslodes «karstajos punktos», bet konflik-

Kas attiecas uz priekšā stāvošo kauju scenārijiem, īpašas novācijas nav paredzētas. Objekta uzspridzināšana, ķīlnieku un VIP glābšana – pierastā klasika.

tos katru reizi ir iejauktas dažādas karojošās puses? Kopumā mūsu rīcībā ir nevis divas, bet veselas 26 komandas, katrai no tām ir savi statūti un goda kodekss. Allah akbar un tā tālāk. Nekad neesmu nodarbojies ar «stobru» skaitīšanu CS, taču esmu pārliecināts, ka to tur jebkurā gadījumā ir mazāk nekā 32. Tā nu arī šajā punktā GO ir pārāks. Ko tad jūs gribat, ar tādu arsenālu (astoņas pistoles, četri shotgun, seši automāti, četri ložmetēji, sešas automātiskās un četras snaiperu šautenes) vari, jebkuru pārliecināt par savu taisnību.

Visi kaujinieki dalās šķirās, to kopumā ir 7, atkarībā no tā, kam dodat priekšroku. Katra no šķirām tiek apgādāta ar savu uniformu un ekipējumu un pēc tam nekavējoties dodas mirt par tēviju. Taču, ja pār snaiperi pēkšņi ir nākusi atklāsme, un viņš ir sapratis, ka viņa aicinājums ir rokas ložmetēji, noteikti nevajag izdarīt «seppuku». Pietiek tikai atrast kādu aizgājušu (ar mūsu palīdzību vai bez tās) iekārotā «lielgabala» īpašnieku un konfiscēt to.

Kopumā šķira ir standarta variants – «commandos», snaiperis, smagi-apbruņots-puisis, spridzinātājs-jokdaris, izlūks un mediķis. Taču ir vēl viens, īpašs, ko sauc par Intelligence Officer. Tādu brīnumainu kareivi mums apsolīja TF2, pēc tam Dreadnoughts, tagad, lūk, sola GO. Viņa eksistences jēga ir kaujinieku darbības koordinācija, kaujas gara uzlabošana un lēnīgo spārdīšana. Komandieris seko kaujai ar visur izvietoto kameru palīdzību, kā arī no visbiežāk sastopamā redzespunkta – no augšas uz leju. Pašreiz spēles izstrādāšana ir nonākusi pie loģiskā noslēguma. Došu jums padomu: aizejiet uz klubu, paspēlējiet vēl pēdējo reizi CS. Iespējams, ka tādas izdevības vairs nebūs – ja nu Global Operations tomēr nodibinās diktatūru?

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

BRAUKT UN BRAUKT

Žanrs: racing **Izdevējs:** Sony **Izstrādātājs:** Evolution Studios
Internets: http://www.evos.net/index2.htm

Papildus informācija: http://www1.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10779

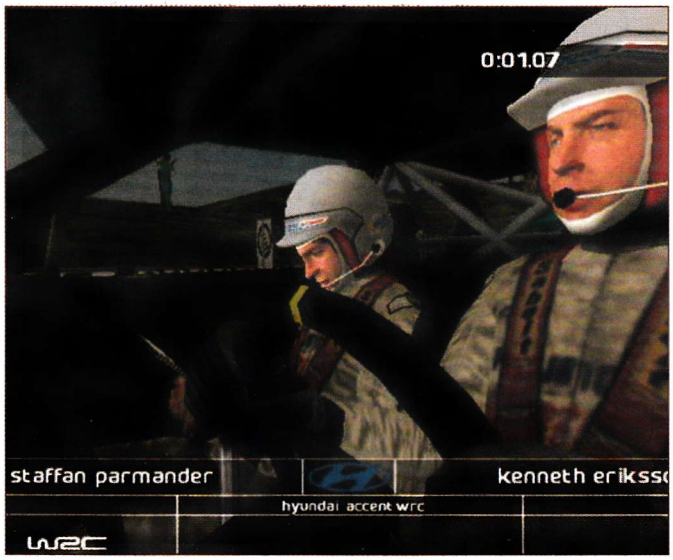
Šis gads solās būt viens no visbagātākajiem lielisku rallija simulatoru ražas ziņā. Galvenie pretendenti uz titulu «Labākie no labākajiem» - Colin McRae Rally 3, V-Rally 3, Rally Sport Challenge. Bet gaidāmās lavīnas pirmais vēstnesis ir World Rally Championship no Sony. Uz starta!

Jurijs Voronovs
voron@gameland.ru

Sagaidām pēc izskata. Vispirms izbaudām lieliskus videoielaidumus no reālām sacīkstēm. Skatīties var kaut divdesmit reizes pēc kārtas, un atkal un atkal sajūsmināties par ekrānā notiekošo. Milzīgs ātrums, sasistas mašīnas ar norautiem riteņiem, iespaidīgas avārijas un fantastiskā pilotu prasme vadīt trīssimt zirgspēku zvēru. Pēc tāda sacīkšu azarta lādiņa gribas ātrāk ieslēgt spēli un ieraudzīt to pašu, tikai ar sevi galvenajā lomā. Pie tā tad arī tūlīt ķersimies.

Lai iepazītos, starp daudzajiem režīmiem (no kuriem interesantākais, bez šaubām, ir World Rally Championship) izvēlēsimies Time Trial. Pārskatām trases, to spēlē ir ļoti daudz. Tā kā Sony ir ārkārtīgi plaša licence, tā ir iekļāvusi spēlē visus Pasaules Čempionāta posmus – Monako, Zviedrija, Portugāle, Spānija, Argentīna, Kipra, Grieķija, Kenija, Somija, Jaunzēlande, Itālija, Francija, Austrālija, Lielbritānija. No milzīgā valstu skaita galvā viss sajūk, rodas rūgta nožēlas sajūta par neapmeklētajām ģeogrāfijas mācību stundām... Taču izvēle ir izdarīta. Mēs dodamies uz ķenguru dzimteni Austrāliju, kuras ralliju trases ir slavenas ar ātrgaitas dopiem pa šauriem meža ceļiem. Joprojām vienreizēji skaists video – lūk, mežs, lūk, smiltis, bet šeit - sasistās mašīnas. Vispirms mums piedāvā izvēlēties mašīnu. To spēlē nav tik daudz, cik gribētos - Mitsubishi Lancer, Peugeot

Pirmais ātrums, otrais, trešais... sestais, biezs putekļu mākonis, mašīna lēkā uz grambām un pastāvīgi cenšas pazaudēt vadību. «Long five right» – ziņo stūrmanis... bremzes... sanesums... stūri uz sanesuma pusi... Vārdu sakot – pasaka!



Pēc katra posma beigām mums rāda priecīgās braucēju sejas. Ar graudainām tekstūrām un drūmu sejas izteiksmi.

Jurijs Voronovs	9	Labākās pašreiz esošās ralliju sacīkstes. Taču cik ilgi?
Sergejs Amirdžanovs	7	Pirmās nopietnās ralliju sacīkstes no Sony, kas noteikti pārvērtīsies par labu seriālu.
Dmitrijs Estrins	8	Interesants rallija sacīkšu žanra pārstāvis, kas ar visu savu kvalitāti netiek līdz šedevra līmenim.
Jurijs Pomorcevs	7	Skaistas, reālistiskas ralliju sacīkstes ar ļoti specifisku bojājumu modeli.

31
vidējā atzīme
7,7

206, Ford Focus, Subaru Impreza, Skoda Octavia, Hyundai Accent un Citroen Xsara. Mazliet dīvains komplekts, īpaši tāpēc, ka nav tādu slavenu automašīnu ražotāju kā Toyota un Seat. Nu, lai nu šis iztrūkums uzraksts Ford Driver, jo MakReja k-gs jau ir paspējis no sava vārda izveidot tirdzniecības marku. Toties mums ir: četrkāršais pasaules čempions Tommi Makinen, 2000.gada čempions Marcus Gronholm un pagājušā gada čempions Richard Burns (tiesa, spēlē viņš nezin kāpēc nav minēts kā čempions). Ilgi nedomādami, izvēlamies Mitsubishi Lancer un Tommi Makinen... Vai esam jau ķenguru dzimtenē? Vēl ne. Pirms brauciena mums vēl jāpastrādā ar automašīnas ekipējumu. Variantu nav daudz, piemēram, ir tikai trīs veidu riepas - Wet, Dry, un Spikes. Pat mazliet aizdomīgi. Taču beidzot mēs esam trasē. Skatāmies uz mūsu skaistuli Mitsubishi. Skatāmies uz stūrmani, stūrmanis aizdomīgi skatās uz mani, droši vien pār-

WRC Fiziskais modelis ir izstrādāts visaugstākajā līmenī, daudz labāk nekā konkurentiem.

Skatā no pirmās personas no kabīnes, kā jau tam vajadzētu būt, gandrīz nekas nav redzams.

Lai bojājumi nopietni traucētu baudīt braucienu, mašīnai ir jāuzrīko īsts rodeo pa mežonīgo, pirmatnējo apvidu, saduroties ar katru pauguru, koku un stabu.

paliek uz izstrādātāju sirdsapziņas. Tālāk mēs izvēlamies pilotu, kura pusē gatavojamies spēlēt – tas nu ir kaut kas jauns. Katrā komandā ir visi braucēju pāri, izņemot Ford komandu. Te Colin McRae vārda vietā rotājas lepns

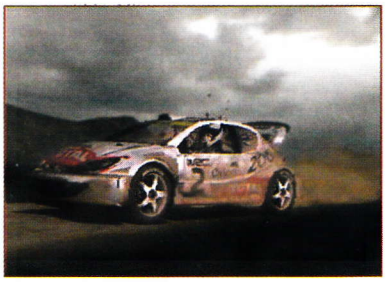
baudīdams, vai viņam blakus sēž īstais Tommi Makinen. Pēc veiksmīgas identifikācijas, beidzot sākas laika atskaite. 3, 2, 1... Pirmais ātrums, otrais, trešais... sestais, aiz Lancer paceļas biezs putekļu mākonis, mašīna lēkā uz grambām un pastāvīgi cenšas pazaudēt vadību. «Long five right» – ziņo stūrmanis... bremzes... sanesums... stūri uz sanesuma pusi... Vārdu sakot – pasaka!

Fizika spēlē ir vienkārši lieliska. Ceļa segums vairs nav plakans – bieži ir sastopamas grambas un nelīdzenumi, uz kuriem mašīna centīgi palecas, liekot aktīvi darboties amortizatoriem. Uzvedība uz dažādiem ceļa pārsegumiem, protams, atšķiras – pēc manām domām saskares modelis ar trasi ir vislabākais. Mašīna nekad «nepeld» pa ceļu, ienirstot no vienas puses uz otru, tā «brauc» pakļaujoties visiem fizikas likumiem. Lai minimālā laikā izbrauktu trasi, ir jāparāda vislabākās automašīnas vadīšanas iemaņas. Sanesumi, «policijas» apgriezieni ar rokas bremzi – viss ir, kā nākas. Piedevām, lielisks skats no kabīnes, un lieliski pasniegta ātruma izjūta. Taču sajūsma par vadību pāriet, un mēs sākam skatīties, kur tad mēs īsti braucam. Nekur nav ieraugāms slavenais Austrālijas mežs, ari aizdomīgi pauguri malās rada ķecerīgas domas – vai tik tās nav atkritumu bedres? Izbraucot vēl dažas trases, secinām, ka izstrādātāji ir acīmredzami halturējuši, izstrādājot trasu ārējo izskatu. Tas, ko redzam ielaidumos, nelīdzinās anturāžai, kas radīta spēlē. Kur, ja atļauts jautāt, ir lieliskie Austrālijas meži?

Tāpat, spēles izpētes gaitā parādās vēl viens trūkums – mašīnas bojājumu sistēma. Maigi izsakoties, tā ir divaina. Automašīnai var būt izsisti stikli, sasisti lukturi un mazliet saliekts bamperis, taču mēs neieraudzīsim nekādas norautas detaļas un/vai pamatīgus «ieliekumus» bojājumi ietekmē mašīnas uzvedību tikpat nosacīti, cik ārēji tie ir redzami. Var, protams, mazliet nīkoties stūres vadība, dūmot dzinējs vai salūzt atsperes, taču, lai bojājumi nopietni traucētu baudīt braucienu, mašīnai ir jāuzrīko īsts rodeo pa mežonīgo, pirmatnējo vidi, saduroties ar katru pauguru, koku un stabu.

Jā, gandrīz aizmirsu, grafika. Reālistiskas tekstūras, labi automašīnu modeļi, lieliski animēti sacīkšu braucēju modeļi. Lieliski atkārtojumi, vienreizējs skats no kabīnes. Kopumā, viss ir labā mūsdienīgā līmenī, taču nav nekā satriecoša.

Izdarīsim secinājumus. World Rally Championship pašreiz ir labākās rallija sacīkstes. Ar visām savām neapstrīdamajām labajām īpašībām un nenozīmīgajiem trū-



kumiem. Taču vai tā izturēs konkurentu spiedienu un būs neprātīgo sacīkšu uzvarētāja? Šis jautājums vēl kādu laiku paliks atklāts.

BLACK&WHITE: CREATURE ISLE

PC

Žanrs: godsim Izdevējs: EA Games Izstrādātājs: Lionhead Studios
Spēlētāju skaits: līdz 8 Internets: http://www.bwgame.com/
Dators: PII 350, 64MB RAM, 3D-akselerators

Papildus informācija: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10181

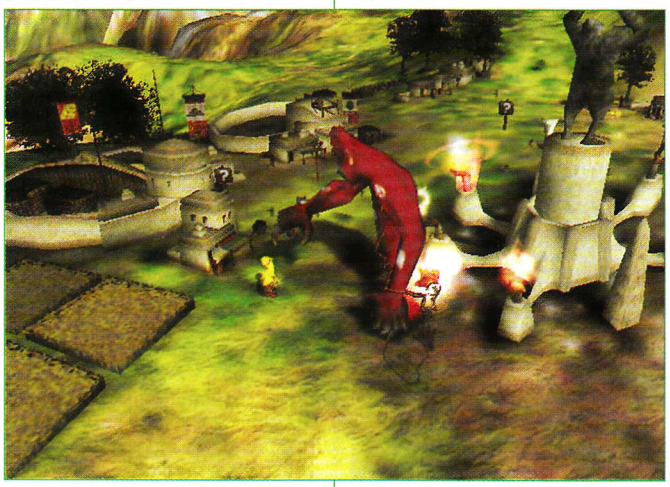
Reti, ak, cik reti izstrādātāji izlaiž šādus *add-on'us*! Parasti uzzīmē dažas jaunas kartes, pievieno dažus «junitus», izķer, ja paveicas, pārīti vecu «bagu», neaizmirstot pievienot arī dažus jaunus, un sveiki – papildmisiju komplekts ir gatavs. No Black & White izstrādātājiem mēs, protams, gaidījām kaut ko pavisam citu. Un ne veltīgi.

Oļegs Korovins
korovin@gameland.ru

Creature Isle – tas ir kaut kas vairāk nekā *add-on*, šī vārda pierastajā nozīmē. Pie šīs spēles radīšanas tās izstrādātāji kardināli izmainīja spēles procesa pamatprincipus, visus akcentus saliekot no jauna. Rezultātā, mūsu priekšā ir spēle, kuru paši izstrādātāji dēvē par mini-sikvelu. Pilnīgi solidarizējos ar viņiem.

Tā kā uz salas dzīvojošās ciltis jau sen nevienam nav pakļāvušās, tad arī attieksme pret mums būs nedaudz citādāka atšķirībā no tā, kā tas bija Black & White. Daudzi no viņiem atļaujas griezties pie dieva bez ceremonijām. Frāze - «Zini, puisi, tu, izrādās, esi gudrāks kā es domāju», var kļūt par ikdienišķu parādību.

Viss sākas ar to, ka trīs bezkaunīgi jūrnieki, kas pameta salu vēl oriģinālā Black & White laikā, atrada jaunu dzīvesvietu. Jaunizceptie pravieši pastāstīja iezemiešiem par to, ka ir tāds varens un baiss Dievs un ka tam vajag pakļauties. Vietējās ciltis ar prieku tam piekrita, bet tas nozīmē, ka ir sagatavota laba augsne mūsu vizītei. Ņemam zvēru un uz priekšu, pāri jūrām un okeāniem.

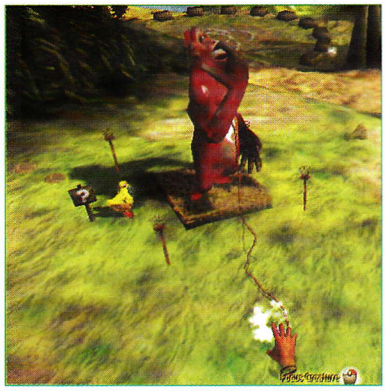


Izaudzinātais titāns nerada nekādas briesmas ciematam. Bet titāns ar bērnu... varbūt tikai nelielas.

Tālāk mūs gaida tikai labas ziņas. Pirmkārt, apkārtnē nav citu dievu. Urā, beidzot var atpūsties no kariem, obligātā mikromenedžmenta un lieka «manas» patēriņa (iznīcinošām burvestībām) un citām īsta valdnieka necienīgām lietām. Tagad mūsu priekšā īsts «god-sim», bez jebkādiem piejaukumiem. Otrkārt, uz salas dzīvo ļoti daudz nevienam nepiederošu titānu. Vēlreiz – urā. Turpmāk mūsu monstram apkārt būs cienīga kompānija. Un, treškārt, kaut kur netālu dzīvo sieviešu dzimtes titāns (aga!), kuru sauc Eva. Mums ar ļoti delikātiem izteicieniem tiek paskaidrots, ka meitene jau ir izgājusi no bērnu vecuma un grib... iepazīties tuvāk ar kādu no vietējiem mačo. Mūsu mēlē tas nozīmē, ka mūsu zvēram vajag sevi kārtīgi parādīt pārbaudījumu sērijā, pēc kuras viņam tiks izkārtota tikšanās ar Evu. Nu un tad viņš viņu savaldzinās un... izdarīs visu..., lai titānu populācija nepazustu. Nu kopumā, jūs sapratāt.

Mūsu zvēram vajag sevi kārtīgi parādīt, lai nopelnītu tikšanos ar Evu. Nu un tad viņš viņu savaldzinās un... izdarīs visu..., lai titānu populācija nepazustu. Nu kopumā, jūs sapratāt.

Deviņas desmitdaļas spēles mēs rūpēsimies par savu radījumu un palīdzēsim tam iegūt daiļās dāmas roku. Mūs gaida aptuveni divi desmiti pārbaudījumu, kurus sagatavojuši uz salas dzīvojošie zvēri. Katrs no pārbaudījumiem ir kā mini-spēle. Tās var būt sacensības, kauja ringā, futbols uz nelīdzena lauka utt. Pārbaudījumu dažādība – tas ir labi, bet to izpildījums varēja būt labāks. Teiksim, dažas dienas mums ir jāuzrauga dārzs: tas jālaista un jāmēslo, lai ātrāk savāktu ražu. Vai ir jāsaka, ka iet uz ne pa visam ne mazās salas otru galu, lai uzburtu virs dārziņa nelielu lietutiņu un, piedodiet, iztukšotu savu zarnu traktu, ir nodarbe, kas ne īpaši pacel ad-



Tētis māca bērnam iegūt sev barību.

renalīna līmeni. Vai arī, piemēram, boulings. Pati spēle izpildīta lieliski, bet to bezcerīgi sabojā nebeidzamās dalībnieku replikas, kuras nevar izlaist. Rezultātā process ļoti ievelkas un nesagādā gandrīz nemaz baudas. Daudzas mini-spēles sabojā tām nepiemērotais interfeiss. Sacensības,

Oļegs Korovins	8	Gandrīz ideāls *add-on's* gandrīz ideālai spēlei. Uzsvars uz – «gandrīz».
Sergejs Amirdžanovs	7	Lionhead beidzot ir izlaidusi savu Pokemon variantu, pašsaprotami, uz Black & White bāzes. Vai tas ir labi vai slikti - ir atkarīgs no jūsu gaumes.
Dmitrijs Estrins	8	Diezgan oriģināls *add-on's*, kuru, principā, var pat nosaukt par sikvelu. Izstrādātāji attiecās pret savu darbu radoši.
Jurijs Pomorcevs	9	Oriģināla un krāšņa *add-on'a* piemērs – par visiem 100% saglabāta koncepcija un stils.

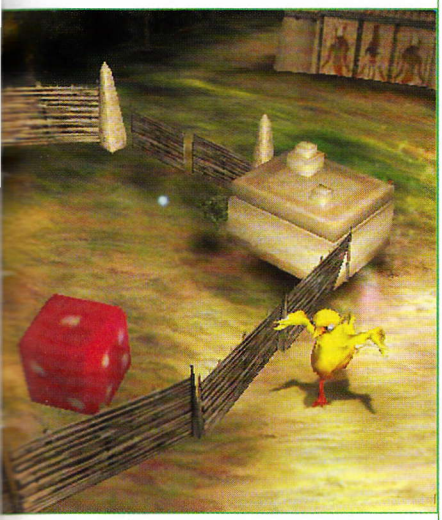
rating

32

vidējā atzīme

8,0

Maģiska sala, maģiskas dekorācijas.



Lai gan Taiks ir bērns, viņš ir dažas reizes lielāks par pieaugušu cilvēku.

Par izdevību no katapultas izšaut cilvēku ar ēzeļa galvu (jā, ir arī tā...) var atdot ļoti daudz ko.

Tomēr pats svarīgākais pārbaudījums ir paternitātes tests. Pēc tam, kad no jūsu atrastās olas izšķilsies cālis Taiks, uz titāna pleciem gulsies visas rūpes par spalvaino mazuli. Mēs nevaram tieši iedarboties uz Taiku, tādēļ ir jāpaļaujas uz mūsu izaudzinātā monstra tēviškajiem instinktiem. Bet viņš tos parādīs, varat būt pārliecināti. Titāns baros mazuli, ārstēs, pat mācīs tam 636 maģiju. Gala rezultātā, Taiks kļūs par reālu atbalstu gan savam pieņemtajam tēvam, gan arī mums. Viņš iemācīsies palīdzēt ciemata iedzīvotājiem – piegādās tiem kokus un materiālus, piedalīsies māju celtniecībā. Vārdu sakot, Taika audzināšana – lielākais Creature Isle prieka avots. Neskaitot to, tas ir arī iemesls kā nākas piestrādāt pie sava pieaugušā zvēra: iemācīt tam labas manieres, parādīt jaunas burvestības, iemācīt jaunas spējas. Varēs iedzīvināt viņa dvēseli jaunā ķermenī (kādu ir pat divi desmiti), ja iepriekšējā fizionomija jums jau ir apnikusi.

Mūs sagaida aptuveni divi desmiti pārbaudījumu; katrs no tiem ir kā mini-spēle. Tās var būt sacensības, kaujas ringā, futbols uz nelīdzena lauka.

kurās bezgalīgi jāklikšķina ar peli, rādot titānam ceļu, un tajā pašā laikā žigli jāgroza kameru, lai pats varētu šo ceļu redzēt, ir vairāk līdzīgas spēlētāja nevis viņa radījuma izturības testam. Tomēr dažas izklaides ir vienkārši lieliskas.

Nevis virkne saštancētu papildus misiju, bet gan loģisks sērijas turpinājums ar lielisku grafiku, unikālu «geimpleju» un revolucionāru AI sistēmu.

OPERATION FLASHPOINT

Pasaule ir uz Trešā *Pasaules* kara sliekšņa, bet *jūs-drošs* karavīrs, kas pavada savu laiku kādā kaujas bāzē Maldenas salās. Lai gan esat tikai armijas *neliela daļa*, arī jūs varat *novērst* globāla militāra *konflikta* nobriešanu. *Jūsu rīcībā* un vadībā nonāks *gan transporta līdzekļi*, gan *kaujinieki*, bet vispirms jums jākļūst par virsnieku.

Mūsu tirdzniecības vietas:
"T-MARKET" - Maskavas iela 256
"Vika" - Maskavas iela 250/3
"Abava" - Mellužu iela 1
"Buļļu" - Buļļu iela 72
"Duntes" - Duntes iela 56
"Ziepniekalns" - Valdeķu iela 52/5

Vairumtirdzniecība:
Deglava iela 28, Rīga
Tālr. 7313293. Mob. 9622813

Disciples II: Dark Prophecy

VARONU SPOGULIS

PC

Žanrs: TBS **Izplatītājs:** Russobit-M/Strategy First **Izstrādātājs:** Strategy First
Spēlētāju skaits: līdz 4 **Internets:** http://www.disciples2.com
Dators: PII 233, 32MB RAM

Papildus informācija: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF6912

Pēc piektā mēģinājuma mans varonis iznīcināja zagļu bandu un, viss vienās rētās, apstājās viena soļa attālumā no iekārotās lādītes – beidzās gājieni. Es nospiedu pogu End Turn un bezspēcīgi novēroju, kā, sabiedrotais-rūķis, negaidīti uzradies, žigli paskrēja garām, paķēra dārgumus un pazuda. Nelietis...

Ļevs Jemeļjanovs
lev@gameland.ru

Disciples ir atgiezušies. Ārēji atjaunoti, kļuvuši gudrāki, sarežģītāki un interesantāki. Sveiki, mīļie, es skumu bez jums! Cilvēki mīļie, vai jūs ticat, ka divās lappusēs ir iespējams pastāstīt par tāda līmeņa spēli? Pareizi darāt, ja neticat. Šeit ir viss, kas nepieciešams prasmīgam stratēģim – pilsētu attīstība, pakāpeniska kartes atklāšana, resursu uzkrāšana, maģijas apgūšana, daudzveidība un pakāpeniska karaspēka upgrade, sarežģīta lomu sistēma, artefakti, taktiskās kaujas... Tu sev saki: «Tūlīt, es tikai ieņemšu šo pilsētu un viss...». Tu ieņem šo nolādēto pilsētu, taču no meža izskrien vilkači un apēd iemīļoto varoni... Tu ielādē pēdējo *save*, tērē visas «manas» rezerves radījumu iznīcināšanai, izglāb varoni, atviegloti uzelpo... un pēkšņi saproti, ka miegam vairs palikušas tikai divas stundas. Disciples II koncepcija ir augstākajā mērā oriģināla. Spēlē ir 4 rases. Divas «labās» – Empire (cilvēki), Mountain Clans (rūķi) un divas sliktās - Legions of the Damned (dēmoni), Undead Hordes (mošķi). Katrai rasei ir raksturīga noteikta ainava – atbilstoši, tās ir pļavas, sniegs, lava un tuksnesis. Un resursu sagrābšana norit ar ainavas izplatīšanu: tas, kā zemē atrodas šahta, arī iegūst zeltu. «Ietekmes zonas» izaug uz visām pusēm ap pilsētām. Bez tam, katrai tautai ir varonis, kas nav pārāk spēcigs kaujā, taču spēj iespraust zemē zizli, ap kuru nekavējoties rodas viņa rasei raksturīgās augsnes gabaliņš. Otra principiālā Disciples II atšķirība no visā pārējām stratēģijām – nav iespējams pazaudēt galvaspilsētu. Dalībnieku starta pilsētas apsargā (un nevar no turienes iziet!) ļoti spēcīgi monstri, ko īpaši šim gadījumam atsūtījuši Dievi. Tie pāris raundu laikā spēj iznīcināt visspēcīgāko armiju. Taču nevajag nemaz ieņemt ienaidnieka galvaspilsētas! Misiju mērķis parasti ir iznīcināt galveno varoni vai monstrus,

Disciples maģiskā sistēma ir smalka un sabalansēta. Katrai rasei ir «dzimtā» mana: Impērijai tā ir Life, Kalnu klaniem – Runestone, Nolādētajiem Leģioniem – Infernal, bet Mošķiem – Death. Mēdz būt 5 līmeņu burvestības. Divām zemākajām ir nepieciešama tikai «dzimtā» mana. Sākot ar trešo līmeni, ir nepieciešami citu krāsu kristāli, bet vissarežģītākajām burvestībām – visi 4 maģiskie resursi.

Pieredzējis karaspēks ir zelta vērts, tas taču tika tik ilgi attīstīts. Un, lai saglabātu partiju un varoni, kas tiek rūpīgi pārcelts no misijas uz misiju, nākas veikt iepriekšēju ienaidnieku apstrādi...

Ļevs Jemeļjanovs	9	Lieliska stratēģiskā spēle – interesanta, sarežģīta, oriģināla.
Sergejs Amirdžanovs	8	Solīda, kaut arī ne visai oriģināla pakāpeniskā stratēģija. Noderēs, lai īsinātu laiku līdz HMM4 iznākšanai.
Dmitrijs Estrins	8	Spēle lieliski noderēs visiem, kas ir noguruši, gaidot Heroes of Might and Magic IV iznākšanu.
Jurijs Pomorcevs	9	Vienīgais konkurents «Varoņiem» – nevis akls klons, bet patstāvīga, skaista (kaut arī mazliet raiba) un rūpīgi izstrādāta spēle.

34
vidējā atzīme
8,5

Zirnekļi ir briesmīgi pretinieki. Taču Uther tos skalda kā skaidas!

atrast artefaktus vai ieņemt noteiktas pilsētas. Trešā oriģinālā īpašība – pieeja karaspēka attīstībai. Šeit visi – gan varoņi, gan parastas vienības, gan monstri kaujās iegūst pieredzi un paaugstina līmeni. Pilns lielgabalu gaļas asortiments ir pieejams jebkurā pilsētā par smiekla naudu, taču tie visi ir «nulles» līmenī, tātad, absolūtas nulles kaujā. Lai vienība augtu un attīstītos, jums ne tikai pilsētā jāuzceļ atbilstošas celtnes, bet arī ilgi un rūpīgi jāattīsta katrs kareivis/skelets/dēmons. Pieejamo «apgreidu» skaits ir atkarīgs no karaspēka veida un scenārija ierobežojumiem. Taču vislabākais ir tas, ka, pat, ja vienības «kvalitatīvā» izaugsme beidzas, viņš turpina uzlabot līmeni un progresē «kvantitatīvi». Nu, piemēram *Titan*. Šai...hm... jaukajai dāmai sākotnēji ir 250 hiti, un tā nodara ienaidniekam 60 vienību bojājumus. *Upgrade* nav iespējams principā. Taču misijas beigās, izejot ar manu iemīļoto

Pat visstiprākie rūķu milži nevar noturēties pretī princim, ko ārstē divi attīstīti priesteri!

Erceņģeli caur ledu, uguni un nāvi Titānei (vai Titāniecei?) bija 325 veselības punkti, bet tās sitiens atņēma pretiniekam apmēram 85 vienības! Šī novatoriskā pieeja nosaka visu spēles mehānismu. Kas tad notika Heroes? «Visasspēcīgākais» varonis saņēma visus artefaktus (ko bieži bija ieguvuši citi) un visspēcīgāko karaspēku no dažādām pilīm, bet pēc tam gāja un grāva... vai negrāva. Ja varonis gāja bojā vai zaudēja armiju, bija nozīme vēlreiz izspēlēt scenāriju. Šeit viss ir citādi. Attīstīts varonis var būt stiprs, taču nekad nekļūs visvarens - vienību skaits grupā ir ierobežots. Pieredzējis karaspēks ir zelta vērts, tas taču tika tik ilgi attīstīts. Un, lai saglabātu partiju un varoni, kas tiek rūpīgi pārcelts no misijas uz misiju, nākas veikt iepriekšēju ienaidnieku apstrādi – sist ar burvestībām un uzsūtīt kamikadzu partijas. Toties, ja pēc kaujas kāds paliek dzīvs, tas atvilks biedru līķus uz pilsētu, kur tos vienā mirkļī atdzīvinās un izārstēs – ja vien ir naudiņa.

Vieta, kas atvēlēta apskatam, katastrofiski beidzas, bet es tā arī neko nepaspēju pateikt – ne par labajām īpašībām, ne par trūkumiem (ir arī tie)... Aiz borta palika atjaunotā 600x800 grafika (16 biti), attīstītā diplomātijas sistēma, interesantais sižets, izstrādātāju humors – ko vērti, piemēram, ir krustiņi, kas paliek kauju vietās

Dalībnieku starta pilsētas apsargā ļoti spēcīgi monstri, ko īpaši šim gadījumam atsūtījuši Dievi. Tie pāris raundu laikā spēj iznīcināt visspēcīgāko armiju.

ar tādiem uzrakstiem kā, piemēram, Here Lies Troll Defeated by Lev I... Nekas nav pateikts par *multiplayer* režīmu (TCP/IP, modems, kabelis un hot seat)... Principā, lasiet rubriku

Grafiski katra rase ir attēlota savā neatkārtojamā stilā. Slavenais mākslinieks Patriks Lamberts, kas radīja Disciples I vienību tēlus, pilnībā pārzīmēja visu sikvela mākslinieciesko daļu. Rezultātā, karaspēki ir kļuvuši mazāk groteski un animēti. Principā šī stila virskārta ir saglabājusies, taču minimālās devās, lai nekaitinātu naidniekus (tādus kā es) un pie tam priecētu pielūdzējus.

Mans iemīļotais superjunits Titan – attēlā (pa kreisi) un kaujā (lejā)!

Tactics – visi sīkumi būs tur. Noslēgumā – pāris silti vārdi par Kanādu. Pēdējā laikā šī valsts arvien biežāk izrādās par visaktuālāko spēļu dzimteni. Šeit ir dzimušas Baldur's Gate un Wizardry. Šeit atrodas Electronic Arts sporta nodaļa. Un, kā es nesen noskaidroju, arī Strategy First bāze ir šajā valstī. Nezinu, kas šeit par lietu – varbūt klimats ir piemērots, varbūt šeit ir augstāka intelekta koncentrācija nekā ASV, taču tendence ir acīmredzama. Kanādas spēles – rullē!

Sid Meier's SimGolf

GOLFS NO PUTNA LIDOJUMA AUGSTUMA

PC
Žanrs: management Izdevējs: Electronic Arts Izstrādātājs: Firaxis
Internets: http://www.firaxis.com/games_simgolf.cfm
Dators: PII 300, 64MB RAM, Win'95/98/2000/Me/XP

Papildus informācija: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9228

Tagad beidzot ir noskaidrojies, kas varēja būt sliktāks. Turklāt ievērojami. Apšaubāma tematika, veca koncepcija, pat priedēklis «sim» nosaukumā it kā izsaka to, ka projekts rezultātā neizrādīsies paliekošs un kļūs par kārtējo rūgto vilšanos. Pietika jau ar paviršu skatienu uz screen shots, lai skumīgi novilktu: «Nu lūk. Arī Sids Meijers tagad vairs nemaz nav ģēnijs...». Pesimistiem (starp citu, esmu to skaitā) nebija taisnība. Spēle ir izdevusies.

Dmitrijs Estrins
estrin@gameland.ru

Koncepcijas ziņā Sid Meier's SimGolf ne ar ko neatšķiras no tās pašas Theme Park un tai līdzīgam spēlēm. Viena no nedaudzajām atšķirībām – tēmas izvēle. No tūkstošiem iespējamo variantu šoreiz mums nolēma piedāvāt celt un attīstīt golfa laukumus. Nodarbošanās nemaz nav tik garlaicīga, kaut gan, jāatzīst, tajā nav nekā negaidīta vai pārsteidzoša. Infrastruktūras attīstības process un mežonīgās dabas pārveidošana par golfa laukumiem uz psihi iedarbojas tonizējoši un relaksējoši. Laiks paiet visai ātri un patīkami. Dusmas par tēlu figūriņām – buržujiem ar golfa nūjām – pāriet uz kopējā nomierinošā fona... No mums tiek prasīts pavisam maz – pārvērst vienveidīgu līdzenuma ainavu par izklaides parku pavisam pieaugušiem un ļoti bagātiem cilvēkiem. Raksturīgi, ka SimGolf nav tutorial. Viss ir tik vienkārši, ka pat nekad

Celt un attīstīt golfa laukumus nemaz nav grūti. Var vadīties tikai no estētiskajām jūtām.

par golfu nedzirdējis cilvēks izskatīsies kā augsti kvalificēts speciālists. Daudzējādā ziņā tas ir to cilvēku nopelns, kas nodarbojās ar spēles interfeisa izstrādāšanu. Pēc dažām spēles minūtēm zemapziņas līmenī kļūst saprotams, kas no mums tiek prasīts, kā to sasniegt un kāpēc tas vispār ir vajadzīgs. Principā visa spēles procesa shēma liek mums darīt to, ko spēles dizaineri bija iecerējuši. Vispirms mēs «iemīdām» golfa laukumus. Jo vairāk laukumu, jo vairāk iespēju attīstīt infrastruktūru. Attīstīta infrastruktūra ietekmē golfa kluba popularitāti. Jo lielāka popularitāte, jo vairāk iespēju radīt jaunus golfa laukumus. Tas arī, principā, viss. Spēlētājam nav lemts uzzināt neko principiāli jaunu arī vairākas stundas pēc iepazīšanās ar Sid Meier's SimGolf. Un, pats interesantākais, ka diez vai viņš par to žēlosies. Kaut vai tāpēc, ka spēles process ir efektīgi ietērpts apģērbā, ko izdomājis (par to nav nekādu šaubu) pats Sids Meijers. The Sims fani var būt mierīgi, spēles nosaukums sevi attaisno par visiem simt procentiem. Dīvainā kārtā izstrādātājiem ir izdevies atrast kompromisu starp kompānijas Maxis izgudroto stilistiku, un spēles ar nosaukumu Sid Meier's SimGolf visvērtīgāko daļu – oriģinālu dizainu. Nelielu interesi rada golfa kluba apmeklētāji. Tas ir, ārējais izskats nav pievilcīgs, šeit piemēroti liktos apvainojumi izstrādātājiem par vecmodību, taču mākslīgais intelekts pelna visaugstākās uzslavas. Golfa cienītājiem – tēliem piemīt spilgti izteikta individualitāte, katram ir savs vārds, raksturs, temperaments... Un šie para-

No mums tiek prasīts pavisam maz – pārvērst vienveidīgu līdzenuma ainavu par izklaides parku pavisam pieaugušiem un ļoti bagātiem cilvēkiem.

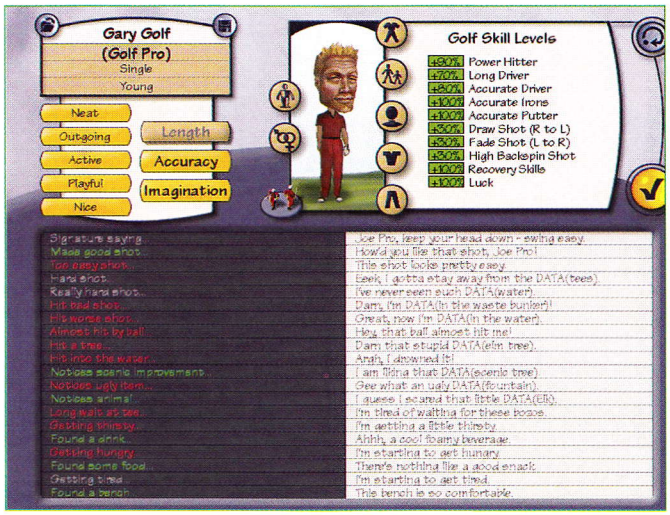
Dmitrijs Estrins	8	Viegla un jautra spēle, kas, diemžēl, ļoti ātri apnīk.
Sergejs Amirdžanovs	8	Aizraujošs un pārsteidzoši jautrs Sida Meijera un Maxis kopprojekts.
Aleksandrs Ščerbakovs	7	Spēle izskatās pēc kārtējās Sida Meijera haltūras. Palikušas tikai bijušā šarma paliekas.
Jurijas Pomorcevs	9	Lielā Sida Meijera ģēnijs beidzot ir pamodies no ziemas miega.

rating

32
vidējā atzīme
8,0

metri izpaužas ne tikai ar standarta indikatoru palīdzību papildus izvēlnēs. Lieta tāda, ka jūsu apmeklētāji prot runāt. Saruna Sid Meier's SimGolf ir, kā jau to varēja gaidīt, repliku komplekts, kas parādās virs golfa cienītāju galvām noteiktos brīžos. Rodas pilnvērtīga dialoga ilūzija, no kura mēs viegli saņemam visu nepieciešamo informāciju par savu golfa klubu. Spēlē tiek uzturēta iespaidu statistika. Pietiek, piemēram, ar peles klikšķi uz vienas no bedrītēm, lai parādītos pilns simu repliku komplekts, kas spēlēja attiecīgajā laukumā.

Izstrādātājiem ir izdevies atņemt savam lolojumam shematiskumu, kas šādā spēlē būtu īpaši nepatīkama. Mēs spējam novērtēt tā vai cita sima sitienu arī bez jebkādas priekšāteikšanas un papildus



Pēc iespējamo īpašību skaita, kas nosaka personāža individualitāti, Sid Meier's SimGolf ir gandrīz lomu spēle!

Nav principiālas atšķirības starp golfa kluba attīstību karstā tuksnesī un, piemēram, Skotijā.

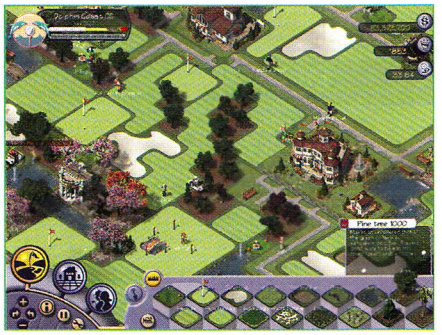
izvēlnēm. Augstā vizualizācijas pakāpe ļāva Sid Meier's SimGolf Sonekss radītājiem realizēt diezgan oriģinālu spēles papildrežīmu, taja mēs uzstājamies golfa kluba īpašnieka lomā, kam pēkšņi sagribējies padzenāt bumbiņu pa zaļajām pļaviņām. Atkal nekā sarežģīta: izvēlamies sitiena tipu un virzienu un... paļaujamies uz veiksmi. Iespēja attīstīt sava personāža īpašības tiek vērtēta daudz vairāk nekā iespēja nopelnīt papildus naudu (naudas Sid Meier's SimGolf parasti pietiek).

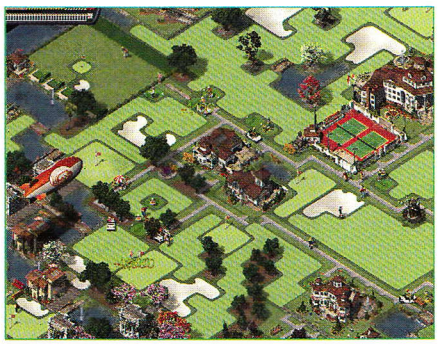
Acīmredzot, izstrādātāji visiem spēkiem centās dažādot spēles procesu. Jaukas detaļas, kā piemēram, māju celtniecība, kurās apmetas slavenības, ir patiešām piemērotas. Nesaprotami ir tikai faunas pārstāvji, kas atšķiras ar pārsteidzošu neinteraktivitāti. Visas šīs pīles, aļņi, krokodili un čūskas, apskatot tuvāk, izrādās par parastu dekorativo elementu, kas nespēj nopietni ietekmēt spēles procesa attīstību.

Par Sid Meier's SimGolf galveno trūkumu nav jāuzskata grafika. Lieta tāda, ka diezin vai pat vispacietīgākais cilvēks, kas vienlaikus dievina gan Sidu Meijeru, gan golfu, pie spēles pavadīs vairāk kā nedēļu. Garlaicīgi, vienmuļi, vienveidīgi. Pie tam, es, atklāti sakot, nevaru iedomāties interesantāku un jautrāku ekonomisko golfa laukumu attīstības simulatoru. Izstrādātāji ir izsmēluši visu tēmas potenciālu, taču pie tam pati tēma izrādījās ārkārtīgi nabadzīga. Nav zināms, ko šai gadījumā vainot.

Rezultātā mūsu priekšā ir neparasti omulīga, simpātiska un mazliet apnicīga spēle, kas var kalpot par uzskates līdzekli dizaineriem iesācējiem un ļaut gaumīgi pavadīt vakaru visiem pārējiem. Sids Meijers ir kārtējo reizi pierādījis savu augsto reputāciju. Kaut gan... Kaut gan esmu pārliecināts, ka lielākā daļa mūsu lasītāju labāk vēlētos, lai Civilization radītājs veltītu savus spēkus darbam pie kāda revolucionāra globāla projekta.

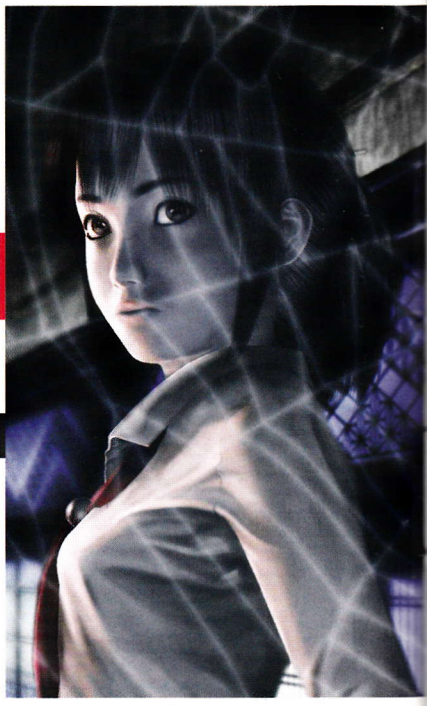
Iespēja attīstīt sava personāža īpašības tiek vērtēta daudz vairāk nekā iespēja nopelnīt papildus naudu.





Fatal Frame

FOTOGRĀFIJA NO VIŅPASAULES



Žanrs: horror adventure Izdevējs: Tecmo Izstrādātājs: Tecmo
Spēlētāju skaits: 1 Internets: http://www.fatalframegame.com/

http://www.gameland.ru/post/16892/default.asp

Cik patīkami reizēm ir ieelpot fatālisma aromātu, vai ne? Vai kļūt par absolūtu fatālistu, peldēt pa straumi un nospļauties par šo sarūsējušo pasauli, līdz kuras mirdzumam mēs nekad nenokļūsim vai nenodzīvosim... Šķiet, dažādas tautas šajā cīņā arī izdzīvos dažādi, aiz sevis atstājot vēsturē nebūt ne tīras pēdas. Varbūt kopīgi jautāsim nezināmajam Dievam, kam ir tūkstots vārdu: «Kura valsts būs visoptimistiskākā un tomēr mirdzēs jautri sarkanā krāsā šai jaunavīgi baltajā pasaulē?!»

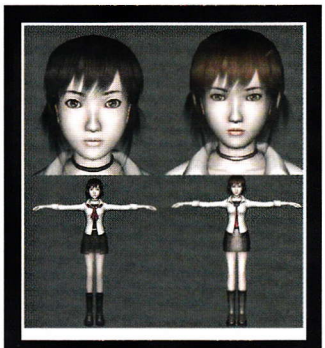
Neomega
neomega@mail.ru

Man šķiet (īpaši, ja samazināt izvēli līdz divām valstīm), ka tieši Japānas tauta stabili priecāsies par visu, ko redz. Kopš seniem laikiem, pēc tradīcijas, aziātiskās relīzes – filmu vai spēļu, nākot klajā Štatos tika pamatigi mainītas iekšēji (saturs) un ārēji (nomainīt apvāku vai nosaukumu – vienmēr laipni!). Tāpat arī šoreiz, noslēpumaino Zero nomainīja pret Fatal Frame tikai vidējā (pēc visiem parametriem: augums, svars, resnums, platums, collas diagonālē, biezums, šķēluma laukums) amerikāņa dēļ, kam jātecina siekalas, skatoties uz kliedzošo, taču nesaprotamo nosaukumu un bālo apvāku, sapņojot par to, cik daudzi litri asiņu tiek izlieti un cik interesants *gameplay* (nu, domas par pēdējo bieži vien, protams, nav). Šoreiz Tecmo pārspēja pati sevi, atbalstot tradīciju pasniegt spēles amerikāņiem piemērotā izskatā. Par to, vai kompānijas izdarītais solis ir bijis kļūdains, protams, jāspriež mums, patērētājiem (mēs neesam amerikāņi, tāpēc spriežam saprātīgi, no malas).

Tātad, kāpēc Fatal Frame? Aiz biju sajūsmā, pati spēle ir savīta no visiem zināmajiem veidiem, kā pievienot alkoholam adrenalīnu: bailes, tumsa, bisē nav patronu. Pie tam ar acīmredzamu novirzi Silent Hill virzienā nevis uz Resident Evil – ja pēdējā Tirānu demoralizācijas raksturs bija brutāls (shotgun, granātmetēji, Magnum), tad SH viss notika

Bet ja pamēģināt nofotografēt savu atspulgu...

jaunā nosaukuma spilgtuma un patosa slēpjas pati spēles koncepcija. Precizēsim: tie, kas atceras N64 Resident Evil Snap, viegli uztvers šī projekta ideju. RES pamatuzdevums bija fotografēt mūžam zaļos zombi vislabākajos rakursos (diezin kāpēc nevajadzēja vadīties pēc dzimuma pazīmēm), par ko tika iegūti punkti. Šeit fotogrāfijas elements ir ievīts spēles procesā daudz smalkāk, un es sākumā par to klusi un mierīgi. Protams, ne bez ieročiem. Tamlīdzīgi visa apkārtējās vides ietekme (spociņi, zombi) ir realizēta arī Fatal Frame. Aizvēsturiskā fotokamera ir nevis ceļojuma mērķis un motivācija, bet tikai ļoti noderīgs palīg-



Tecmo, kas pēdējā laikā tik ļoti rūpējas par to, lai Rietumi pareizi uztvertu tās spēles, paveica interesantu lietu ar Fatal Frame. Neko neaiztiekot sižeta koncepcijā un skaistās savrupmājas izskatā, kompānija nomainīja galvenās varones ārējo izskatu, ASV paredzētajā relīzē pieliekot tai pāris gadiņus un nomainot Japānā ierasto skolnieces kostīmu pret neitrālāku apģērbu. Pa kreisi jūs redzat japāņu Miku, pa labi – tās amerikāņu inkarnāciju.

Pati spēle ir savīta no visiem zināmajiem veidiem, kā pievienot alkoholam adrenalīnu: bailes, tumsa, bisē nav patronu.

Neomega	8	Ideāls variants tiem, kam ir apnicis apšaudīt mošķus šausmu žanra spēlēs.
Valērijs Korņejevs	7	Ja nebūtu bijis fotoaparāta – būtu Silent Hill 2, tikai garlaicīgāk. Bet tagad ir izdevies pagājušās E3 lielā joka Resident Evil Snap analogs.
Mihails Razumkins	7	Nopietna, pilnībā trīsdimensionāla Luigi's Mansion versija, kurā jaunāko brāli aizstājusi māsa, bet putekļusūcēju – fotokamera.
Aleksandrs Ščerbakovs	7	Negaidīti oriģināla spēle žanrā, kurš neliek domāt par īpašām novācijām.

29 vidējā atzīme 7,3

Plauktiņu ir iemīļojušas briesmīgas lellītes.

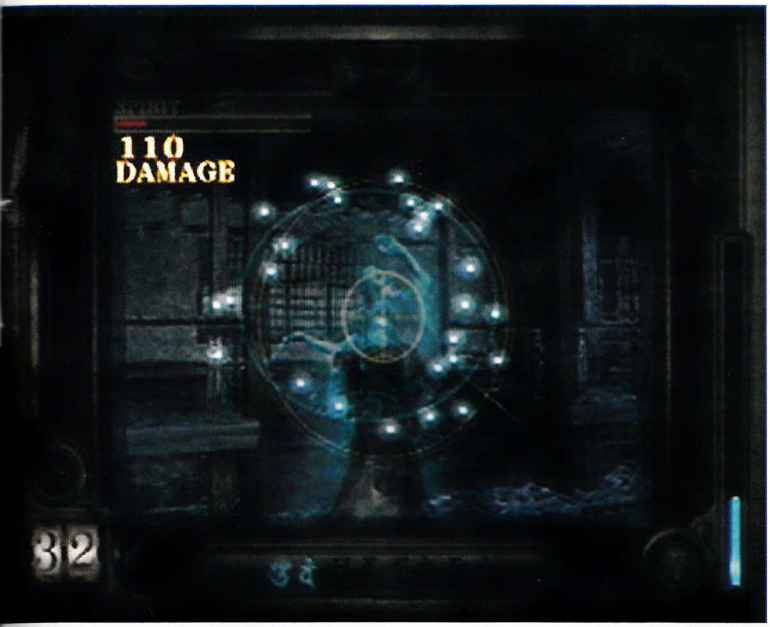
priekšmets: ar dīvainās optiskās iekārtas palīdzību var kauties ar ienaidniekiem (ne jau pašrocīgi, nedod Dievs atvēzēties uz nemateriālu spoku ar materiālo «fočuku»), minēt mīklas un, galu galā, vienkārši izklaidēties. Visi minētie punkti tiek atrisināti ļoti loģiski: ar fotografēšanu. Iedarbojas dažādi. Spokus piespiež sarkt aiz mulsuma, iztērējot to *hit points* (tomēr imidža sagraušana), bet mīklās inspirē fotografētāja fantāzijas plašo spektru: sākot ar vienkāršu pateikšanu priekšā, kas parādās tikai kadros, uzņemot, piemēram, *puzzle*, un līdz pat loģiskām atslēgām (dažu durvju uzņemšana novedīs pie pilnīgi citas vietas uzņēmuma. Tādas durvis atvērsies tikai tad, kad atradīsiet lokāciju, kas pilnībā atbilst uzņēmumam un to iemūžināsiet). Īpaši veiksmīgi uzņemot spokainu personu, tiek iegūti punkti, kas ļauj pilnveidot kameru.

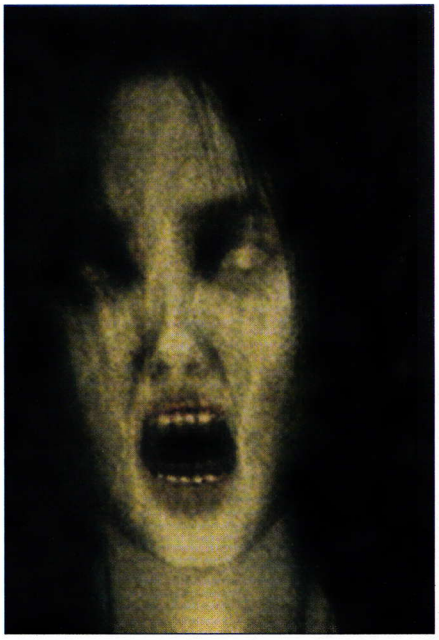
Visiem palīgā devās nevis tradicionālā īpašo uzdevumu vienība, bet tikai trausla meitenīte Miku.

Universāls fotoaparāts, vai nav tiesa? Tā klātbūtne spēlē tiek paskaidrota sekojoši: «...pēc brāļa pazušanas meitene pēkšņi atrada viņa fotoaparātu, kam piemita dīvainas spējas, un devās glābt radinieku». Ierīce netiek līdzi Saurona gredzenam, taču fakts: pēc ievērojama rakstinieka pazušanas briesmīgi noslēpumainā savrupmājā (droši vien, meklēja tur materiālu savai jaunajai grāmatai. Šķiet, atrada...), viņa skolnieks devās viņam pa pēdām un arī pazuda bez vēsts... viņiem palīgā devās nevis tradicionālā īpašo uzdevumu vienība, bet tikai trausla meitenīte Miku. Pie tam spēles apakšvirsrakstā ir lepni izcelts «Based on a true story»! Tā vieta, kur patiesībā notika šis stāsts, ir tīta noslēpumā, taču oficiālā saita forumā administratori vij intrigas par to, ka Tecmo drīzumā publicēs detaļas. Droši vien pie tām vēl strādā scenārists. Tomēr, neskatoties uz šķietamo notiekošā sirrealitāti, spēles procesā brīžiem kļūst baismi. Pēc būtības, pieaugošās šausmas ir galvenais iespaids, kas paliek no spēles. Turklāt izstrādātāji šo sajūtu visai prasmīgi palielina, izmantojot atmosfēru (piemēram, ja vizuāli šķiet, ka apkārt neviena nav, tad nekur nav teikts, ka skatiens caur kameras objektīvu dos to pašu rezultātu) vai, pēc tradīcijas, ar džoistika vibrāciju, ja blakus ir viņpasaules spēki. Glābj istabā ieslēgtā gaisma un diskotēka vismaz pusmetra attālumā no spēlētāja. Nu, bet ja nopietni, tad pie šādiem līdzekļiem nav jāķeras (samīdīs spēļu datoru). Kaut gan, ko tad, ja uz jums no ekrāna nolēks spoks (vējš uzpūta no loga), gaitenī atskanēs smagie zombi soļi (cepure nokrita no kumodes), bet uz pleca nogulsies jaunas vampīres roka ar asiem nadziņiem (arī kaķēniem patīk spēlēt spēles)?

Ne soli no tradicionālās lokalizācijas! Skaists *CG-art* uz japāņu Fatal Frame versijas apvāka ASV nomainīts pret kārtējo Resident Evil stilizāciju.

Izdzenam garus: kaut nu tikai filmiņas pietiktu!





Rūķi

AIZRAKTIES LĪDZ DEBESĪM

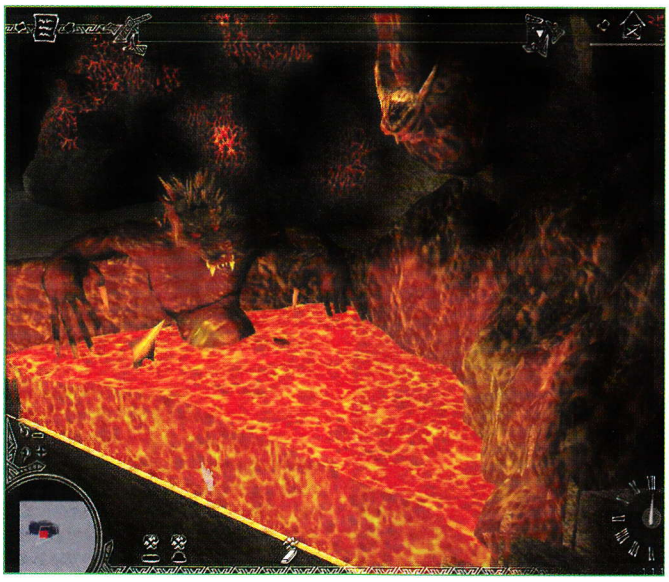
PC Žanrs: 3D RTS Izdevējs: 1C/snowball.ru Izstrādātājs: Innonics
Spēlētāju skaits: 1 Internets: http://www.snowball.ru/gnoms/
Dators: PIII 800, 128 MB RAM, 3D-akselerators

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10472

«Rūķu» ārējā izskatā ir pietiekami daudz sīkumu, lai jau iepriekš spēli ievietotu nodaļā «usi-pusi», kā potenciālo dāvanu jaunākajam brālim... Taču «Spēļu Pasaule» brīdina – bērnība un infantilitāte šeit manāmi nebūs. Ar vientiesīgām sejām un aktiera Aleksandra Ļenkova balsi rūķi izmet tādus jociņus, ka vecāki tūlīt skrien savas atvases aiz kājām atvilkt no monitora.

Viktors Perestukins
perestukin@gameland.ru

3D stratēģiju novirzīšanos uz radīšanas ceļa un savdabīgu atteikšanos no ellišķīgiem specefektiem, kam bija jāizdaiļo destruktīvais *game play*, es uzskatu varbūt ne par gadsimta lielāko sasniegumu, bet par ievērojamu notikumu gan. Pirmā bija Startopia. Joprojām paliekot par simprocentīgu stratēģiju, tā balansēja uz farsa un parasta sima robežas, kā Roller-coaster Tycoon. Mēs radījām veselas pilsētas un, pastaigājoties pa tām, ar visu sirdi baudījām to pašu 3D, jutāmies augstākajā mērā brīnišķīgi. Spēle «Rūķi» turpina pilnveidot žanru, kas slīdēja lejup un barbariski izmantoja lieliskus 3D efektus, lai ilustrētu sagrāvi un slepkavības. Daudzējādā ziņā tā ir novatoriska spēle, kas atmet sapelējušus kanonus un uzskatus. Sajūsmina rūķu attīstības un selekcijas iespēja; katra personāža individualitāte; humors, kas paredzēts diezgan nobriedušai auditorijai; tehnoloģiju attīstība, atklājumi; vienkārši kaudze vajadzīgu un tieši nevajadzīgu ēku un priekšmetu, kas vienkopus ar sižetu rada unikālu atmosfēru.



Ugunīgajos baseinos dzīvo šausmīgi briesmoņi. Šis, piemēram, jūtas lavā kā zivs ūdenī.

KINO PIEAUGUŠAJIEM

Spēli izdaiļo domas brīvība, fantāzija un aizspriedumu trūkums. Piemēram, «Tikšanās māja» vācu oriģinālā saucās Bordell un nekā savādāk. Šis ēkas lomu un vietu, acīmredzot, nevajag paskaidrot. Meitene-elfs, kas visas spēles laikā pavada rūķus, maina savus tērpus pret arvien vieglākiem un atklātākiem sakarā ar temperatūras paaugstināšanos alās līdz ar pietuvošanos Zemes centram. Šķiet, ka ar nelielu manipulāciju

Kas attiecas uz «rūķu jaunvalodu», man šķiet, tā ieies vēsturē: «Puikas, kā būtu ar kādu glāzīti «GRILIKA» un pāris «CEPTSĒNĒM» uzkodās?»

palīdzību ar «Rūķu» resursiem ir iespējama pilnīga un galīga nūdisma uzvara pār pieklājības likumiem. Eliksīra trauks, kas atdod rūķim jaunību, ir izpildīts kā... Tas ir vienkārši jāredz. Kopumā - spēlē ir, ko redzēt, ne tikai skaistas ainavas un dažnedažādas rūķu izdarības. Galvenais – humors, ar ko viss stāsts ir burtiski piesātināts. Ko vērts jau ir tikai Zālinieku klans, kas smēķē aizdomīgas paštītās cigaretes? Dievu dievs Odins šeit ir labsirdīgs lauķis un alus muca. Spēli radīja vācieši – viņiem jāzina labāk. Dievs Odins dod uzdevumu sameklēt viņa mīļoto suni Fenriru, kas aizbēdzis dziļās alās. Rūķi rīko turnīru, kas vienlaicīgi ir arī

Viktors Perestukins	8	Kādā spēlē jūs vēl ieraudzīsiet jājamkāmjus?
Valērijs Korņejevs	7	Varu derēt uz grilika krūku, ka jums būs jautri. Rūķi – tas ir dzīves stils, aicinājums, varbūt pat dvēseles stāvoklis. Taču ne orientācija.
Aleksandrs Ščerbakovs	7	Spēle par rūķiem. Tas jau daudz ko izsaka.
Jurijs Pomorcevs	9	Pēc pirmajām iepazīšanās minūtēm sapratu – «Rūķi» – tas ir uz ilgu laiku un nopietni (nenopietni?). Sen neesmu tā izklaidējies!

rating

31
vidējā atzīme
7,7

Psihodeliska krāsojuma telts līdzās sēņu plantācijai. Simboliski.

tutorial, lai noteiktu uzvarētāju. Pasniedzot apšaubāmu galveno balvu – uzdevumu līst uz zemes centru un noķert dēmoniska izskata sunīti, uzvarētājus nosūta, tā sakot praksē kaujas apstākļos. Sākam grauzties zemē. Mazliet nebrīvi jūtas spēles kamera, kas 3D pasaulēs ir pieradusi uzvesties nekaunīgi. Riņķot

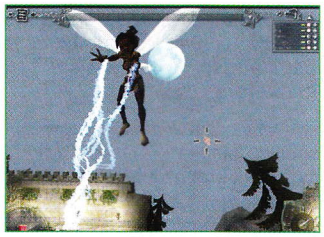
Pietiks nosaukt tikai dažus «Rūķu» lokalizācijas dalībniekus, lai radītu interesi par projektu. Sveicam, Vjačeslav Nazarov! Nesakiet, ka dzirdat šo vārdu pirmo reizi. Tātad jūs vienkārši neesat mūsu žurnāla lasītājs... Aktieris... Aleksandrs Ļenkovs! Rūķi runā mūsu iemīļoto multiplikācijas filmu varoņu balsīs.

un lidot pa tuneļiem nav atļauts. No *screen shots* var rasties iespaids par «Rūķu» visuma divdimensionalitāti. Taču viss ir savās vietās un nekur nav pazudis. Mūsu aizbilstamie dzīvo kā terārijā, kurā tiek demontrēta rūķu mājvieta šķērsgriezumā.

RŪĶIS – TAS SKAN LEPNI!

«Rūķos» nav vietas stratēģijās ierastajai šovinistiskajai darba dalīšanai. Nav bezrakstura vergu- zemnieku un nav karotāju kastas. Katrs rūķis ir personība, turklāt katram ir savs ciltskoks. Rūķiem piedzimstot automātiski tiek dots vārds – tas tiek izraudzīts no saraksta ar vairāk nekā 2000 vārdiem. Katram rūķim ir pamata raksturojums – apetīte, veselība, noskaņojums un uzmanība, kā arī

Fejas ne vienmēr mēdz būt labas. «Rūķos» tās ir vienreizēji «indīgas».



prasmes – darbs ar akmeni, koku, metālu, celtniecība, alķīmija, prasmes pakalpojumu sfērā, šaušana, prasme apieties ar zobenu, aizsardzība utt. Atkarībā no tā, ar ko rūķim būs jānodarbojas, viņam izveidojas atbilstoša prasme, kas atspoguļojas atbilstošā ciparā. Jā, jā, RPG elements. Pirmajai paaudzei visu prasmju maksimālā summa ir 100 vienības. Viņu bērniem tā palielinās līdz 120. Trešajai paaudzei – 140. Un tā tālāk. Pie tam bērniem jau kopš dzimšanas ir kaut kādu prasmju komplekts, kas mantots no vecākiem. Prasmīgs rūķis veic atbilstošu darbu daudz ātrāk par savu ciltsbrāli – neprašu. Šie prasmju skaitļi ir svarīgi arī cita iemesla dēļ. Rūķi sāk ar ugunskuru un telti, un nonāk līdz reaktoram un kristālu apstrādes darbnīcai. Tas ir, visas spēles gaitā kāpj pa tehnoloģiju attīstības kāpnēm. «Visattīstītākajiem» atklājumiem ir nepieciešams divu vai triju prasmju apvienojums. Katram klana loceklim eksistē individuāla dienas kārtība. Var jau, protams, pacensties piespiest rūķus vicināt laužņus divdesmit četras stundas diennaktī, gluži kā pirmajā Metrostrojā, taču pēc tam nebūs neviena, kas izgaiņātu streikojošos, bezspēcīgos rūķus, kas prasa sešu stundu darba dienas ieviešanu. Jo rūķu arsenālā nav profesijas «policists». Absolūtā sabiedrība. Toties vari saņemt viņu pie apkakles, aizvilkt uz bāru un piespiest izdzert mucu alus vai GRILIKA (sēņu liķieris) – noskaņojums tūlīt uzlabosies. Tiesa, uz laiku pazemināsies veselība un uzmanība... Ja gribi – pārcel rūķi uz citu maiņu,

Sākotnēji Innonics plānoja laist klajā «Rūķus» Rietumos ar nosaukumu Wiggles. Autortiesību problēmu dēļ spēle dienas gaismu ieraudzīja ar nosaukumu Diggles. Ierakstījis Google.com vārdu Wiggles, es ieraudzīju Austrālijas tīneidžeru grupu ar tādu pašu nosaukumu. Vai tiešām tas ir iemesls?

mainot viņa režīmu, un viņš biežāk sastapsies ar savu «otro pusīti», kas arī ļoti pozitīvi ietekmēs viņa noskaņojumu. Pēc manām domām, lielisks veids, kā jau tāpat «dzīvajiem» rūķiem piešķirt vēl lielāku individualitāti, ir viņu sarunas. Pēc grūtas darba dienas nogurušie strādnieki pulcējas pie ugunskura, kāršu galda vai bārā pie krūzes alus (atkarīgs no attīstības līmeņa) un sāk trīt mēles. Mazie dialogu lodziņi ik pa brīdim uzrodas virs diviem vai trim pļāpām, kas nepalaidīs garām izdevību patenkot par «kaut kādu» spēku, kas, pēc viņu domām, viņus vada, bet blakus sēdošais tenkuvāceļu bariņš aprunā dīko elfu dzīvi. Ja pie ugunskura dienas varonis stāsta, kā cīnījies ar troļļiem (tas taču patiešām notika!). Tā, saķērušies ar mēlēm, rūķi atrod sev draudzenes. Reiz, atgriezušies no kārtējās maiņas, laimīgie tēvi ieraudzīs savas pa nometni ložņājošās atvases.

DUNGEON MASTER

Atsevišķā kampaņa sākumā atgādina lielu piedzīvojumu. Rūķu bariņa urbšanos uz zemes centru pavada milzīgs daudzums *cut-scenes*, papildus kvestu un draudzīgu NPC. Tālāk, saskaņā ar sižetu, mūsu pazemes

Smaragda ala – spilgta dziņa iespēju demonstrācija.

Nekādu stilistisku ierobežojumu. Kā jums šāds «austrumu» reverанss?

impērija aizņem veselas pazemes zāles ar liftiem, kāpnēm, bāriem, alus krogiem un pat boulingu. Spēlētājs sadarbojas ar rūķiem divos veidos: uzdod uzdevumu – celtni (brīvais rūķis dodas turp strādāt vai spēlētājs «piesaista» šai celtnei noteiktu rūķi) – nosauksim to par netiešo veidu. Var arī tieši «sagrābt» vienu vai vairākus rūķus un vadīt tos pats kā parastas vienības stratēģijās (ej turp, uzbrūc šim utt.) – tas būs tiešais veids. Atbilstoši, spēlē ir četras pasaules (Mežs, Dzelzs, Sērs un Lava), kas mainās atkarībā no tā, cik tuvu esam Zemes centram. Mainās ainavas, ienaidnieki, ēkas, pieejamie resursi – ogles, metāls, zelts, kristāli. Vēl rūķiem ir jāaudzē kāmīši cepešiem un kāpuri pankūkām utt. Bez labajiem un izpalīdzīgajiem NPC spēlē nākas karot ar troļļiem un «neatkarīgajiem» monstriem. Pretēji gaidītajam, asiņu daudzums iespaido. Ar tām var appludināt alas. Ar naidīgu klanu nākas sadurties tikai vienu reizi. Vampīri apsargā burvju kalvi

Rūķi ir briesmīgi slinķi, viņiem ļoti patīk pagulēt pēc pusdienām.

praktiski pašās spēles beigās. Tā ir varena kauja, kas var ilgt vairākas dienas, jo vampīri, tieši tāpat kā pats spēlētājs rok tuneļus, viņiem rodas pēcnācēji un viņi pilnā sparā kaļ ieročus. Tad pēkšņi plašajās alās kļūst šauri un neērti. Tātad, karš. Spēj tikai piegādāt materiālus kalējam - drīz līdzās meistaram izaugs vesels nāvējošā metāla kalniņš. Taurējam vispārējo pulcēšanos! Visi karo!

Disciples 2: Dark Prophecy

Papildus informācija: **http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF6912**

Ļevs Jemeļjanovs
lev@gameland.ru

Disciples 2 sastāv no 4 kampaņām (šeit tās ir nosauktas par «Saga») – pa vienai katrai rasei un 20 atsevišķiem scenārijiem (Quests). Pirms kampaņas sākuma jums jāizvēlas savu specializāciju: Warrior Lord (vienības katru dienu atjauno 15% no saņemtajiem ievainojumiem, maksimālais burvestību līmenis – 4), Mage Lord (burvestību apgūšana ir 2 reizes lētāka, katru burvestību var izdarīt divreiz dienā) vai Guildmaster (maksimālais burvestību līmenis – 4, zagļi darbojas sekmīgāk un pilsētu *upgrade* izmaksā divreiz mazāk). Pēc manām domām, vislabākā izvēle ir Mage Lord.

RASES UN KLASES

Katrai rasei ir 5 varoņi. Trīs no tiem ir standarta – kareivis, strēlnieks un burvis. Ceturtais tips – varoņi, kas iesprauž zemē zizli, no kura izplatās rasei raksturīgā ainava, un spēj iznīcināt svešus zižļus. To noalgošanas maksa nav liela, un parasti šie varoņi nav īpaši noderīgi kaujā (izņemot Erceņģeli). Pēdējais tips – zaglis. Tas ir viduvējs kaujinieks, taču tikai viņš spēj nosūtīt spiegus uz ienaidnieka garnizoniem un nodaļām, lai uzzinātu to sastāvu un stāvokli. Tagad – sīkāk par rasēm.

The Empire

Impērija ir iegrūsta haosā. Bads, korupcija, Karalienes nāve, Prinča pazušana... Standarta juniti – šķēpnesis, strēlnieks, mūks un burvis nav īpaši spējīgi vai stipri, bet Titāns ir viens no visvarenākajiem kaujiniekiem spēlē (tiesa, tā uzcelšanai ir nepieciešams visai dārgais Ruined Temple). Ainava – pļavas, maģija – Life. Zižļu iespraudēja Erceņģelis ārstē kaujā savējos un ir reāls kandidāts uz galvenā varoņa vietu – es pabeidzu kampaņu tieši ar šo varoni.

The Mountain Clans

Rūķu karalis tika nogalināts Lielā Kara laikā. Rūķu zemes tiek nolaistas, bet iedzīvotāji gaida apokaliptiskā pareģojuma piepildīšanos. Kopumā šie puiši ir spēcīgi un veseli. Pat Dwarf Champion, kas iesprauž zižļus, nēsā cirvi un var pamatīgi iegāzt. Vienības ar 400 un pat 500 HP rūķiem ir parasta lieta. Ainava – sniegs, maģija - Runestone (pamatā – sniega un ledus burvestības).

The Undead Hordes

Miroņi ir izplatījušies pa valsti pēc nekromantes Mortis lāsta. Viņa nogalināja rūķu karali, lai atriebtos par vīra nāvi. Teorētiski viņam jāatgriežas pēc 1000 gadiem, taču Mortis vēlas paātrināt šo procesu un ir gatava iznīcināt jebkuru, kas nostājies viņas ceļā. Ainava – melns tuksnesis, maģija – Death. Miroņi meistarīgi prot uzsūtīt mēri, noindēt un paralizēt. Vairākas to vienības (Werewolf, Wraith) ir nejūtīgas pret parastajiem ieročiem. Zižļu iespraudēja Banshee paralizē pretiniekus.

Lev I, Lord of the Empire (Mage Lord)
– Is in alliance with Woterim
– Is at war with Kahath
Woterim, Lord of the Mountain Clans (Warrior Lord)
– Is in alliance with Lev I
– Is at war with Kahath
Lev I
Offer to Woterim
Kahath
Woterim

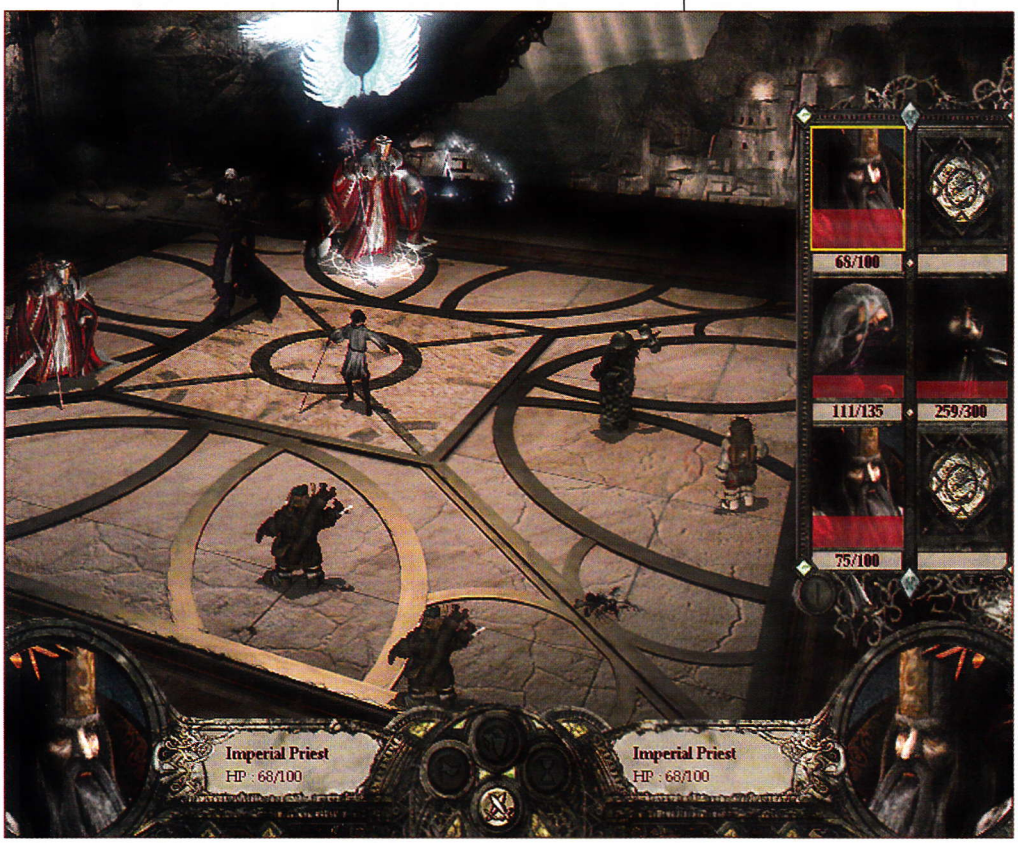
Diplomātijas ekrāns. Pievērsiet uzmanību tam, ka svītra, kas norāda uz jūsu attiecībām ar Rūķiem ir zila, indikators atrodas pašā augšā. Ar Dēmoniem, gluži otrādi: svītra ir sarkana, bet indikators – lejā.

The Legions of the Damned

10 gadus dēmonu vadonis Brethrezen atradās ieslodzījumā, un tagad ir pienācis laiks viņu atbrīvot un sodīt ienaidniekus. Dēmoni alkst atriebes, viņus nebiedē ne sāpes, ne ieroči – kas gan ir zobena sitiens būtnei, kas gadu tūkstošiem dega elles ugunīs? Šīs rases specialitāte ir spēcīgas uguns burvestības. Zižļu iespraudēja Baroness biedē pretiniekus un piespiež tos bēgt.

PILSĒTAS

Pastāv divu tipu pilsētas – galvaspilsētas un visas pārējās. Galvaspilsētās tiek apgūtas burvestības un būvētas ēkas. Gandrīz katram ēkas veidam ir vairākas alternatīvās attīstības ķēdītes, un, izvēloties vienu no tām, jūs to vairs nevarēsit nomainīt misijas gaitā. Uzmanīgi izpētiet iespējamos variantus, pirms kaut ko celt. Paskatieties, kāds ir ēku maksimālais līmenis, kas pieejams dotajā scenārijā. Parasti, dažādas vienas līmeņa vienības atšķiras pēc kvalitātes – vienam ir vairāk HP, toties citiem ir bruņas, vai arī vienam ir spēcīgs uzbrukums, kas iedarbojas tikai uz vienu pretinieku, bet citam uzbrukums ir vājāks, toties darbojas pret visiem. «Pārējās» pilsētās ir atļauts tikai *upgrade*. Pie tam pieaug to ietilpība un aizsardzības bonuss. Jebkurā pilsētā var noalgot jebkuras vienības un varoņus, taču tikai sākuma līmenī.



STRATĒĢISKĀ KARTE

Grafika spēlē ir visai raiba, un dažreiz ir grūti ievērot mazās pelēkās vai melnās figūriņas, tāpēc iesaku nospiest pogu miniatūrās kartes kreisajā augšējā stūrī – pār visām vienībām un ēkām parādīsies vimpeļi, kas norādīs to piederību.

Nevienam nepiederošo nodaļu vai garnizonu, kas aizstāv nevienam nepiederošās pilsētas, sastāvu var

Deathdragon. Briesmīgs radījums...

uzzināt ar vienkāršu peles klikšķi, bet ar ienaidnieka grupējumiem šis numurs neies cauri. Jums ir jānoalgo zaglis, kas nosūtīs spiegu. Bet spiegu, savukārt, var jebkurā brīdī noķert un sodīt ar nāvi... C'est la vie.

Atšķirībā no Heroes, līderi nevar viens otram nodot artefaktus un karaspēku. Tāpēc priekšmets jāmet zemē un jāpaceļ (un jāseko, lai tas nemētātos zemē pārāk ilgu laiku – šiem labumiem gribētāji atradīsies). Bez četrām pamatrasēm, eksistē arī tā saucamie neitrālie – orki, nāras, zirnekļi utt. To vienīgais mērķis ir sabojāt jums dzīvi. Neitrālie monstri aizšķērso visas pārejas un šaurumus, taču dažreiz tos ir iespējams vienkārši apiet – pamēģiniet noteikt kursu maksimālā attālumā no ienaidnieka. Tiesa, daži monstri pāriet aktīvā stāvoklī, kad kāds nokļūst to «ietekmes zonā», - pie tam tiem parādās pašiem sava gājiena fāze. Tādā gadījumā, nedod Dievs, jūsu varonim paiet garām gigantiskam zirneklim, kas it kā mierīgi ganās attālā stūrī. Pēc tam, kad ar vieglu sirdi nospiedīsiet End Turn, zirneklis sāks kustēties, panāks un... uzminiet, kas pēc tam notiks ar jūsu varoni. Bez tam, pastāvīgi atgadās «trigernotikumi» – t.i., kad jūs nokļūstat noteiktā punktā, pēkšņi saņemat ziņojumu, palīdzību, kvestu vai jums uzbrūk.

Spēlē galvenā vērtība ir attīstītie varoņi un vienības, un jūsu uzdevums ir palielināt to pieredzi, pie tam saglabājot tos starp dzīvajiem. Visjaukāk ir «apstrādāt» pretiniekus pirms uzbrukuma: apmētāt tos ar uzbrukuma burvestībām, izsaukt dažus monstrus, galējā situācijā – izmantot kamikadze vienības. Tiklīdz ienaidnieka grupa ir pietiekami novājināta, tai uzbrūk jūsu iemīļotais varonis elites kaujinieku pavadībā un pievāc sev visu *experience*. Ja ienaidnieks aizbēg no kaujas lauka, bet jūsu nodaļai ir beigušies gājieni, ir nozīme izmantot paātrinājuma burvestību, panākt un piebeigt nelieti.

Taču arī datorpretinieki nav ar pliku roku ņemami un nekad nepalaiž garām iespēju izdarīt burvestību triecienu pirms uzbrukuma, nosūtīt nāvinieku vai panākt bēgošo grupu. Ieņemt ienaidnieka galvaspilsētu nav iespējams, taču ir reāli ieslēgt sāncensi tajā – t.i. atņemt visas «manas» un zelta ieguves vietas un novietot pie ieejas spēcīgu, attīstītu grupu, kas aizkavē jebkurus mēģinājumus iziet no aplenktās pilsētas.

MAĢIJA

«Manas» avoti ir no zemes augošie kristāli. Tāpat kā šahtas, šie kristāli darbojas tā labā, uz kā zemes atrodas. Mana tiek izmantota burvestību izpētei un pielietošanai. Visas burvestības tiek izteiktas stratēģiskajā līmenī, t.i., vienības, kas buras kaujas laukā, «manu» netērē.
Ja jūs esat Mage Lord, tad katru burvestību varat izteikt divreiz viena gājiena laikā (ja ne – tikai vienu reizi). Tāpēc ir nozīme apgūt burvestības ar līdzīgu iedarbību, lai apstrādātu spēcīgus ienaidniekus pirms uzbrukuma.

DIPLOMĀTIJA

Teorētiski jūs varat noslēgt aliansi ar jebkuru pretinieku – pietiek tikai iedot viņam tik daudz zelta, lai jūsu attiecību indikators maksimāli paceltos, bet svītra kļūtu zila. Aliansei ir milzums priekšrocību – jūs varat mierīgi pārvietoties pa sabiedrotā teritoriju, pārdot tam burvestības un artefaktus, pirkt viņa burvestības. Trūkums – nav iespējams iespraust savu zizli viņam piederošajās atradnēs. Izdevīgas savienības ir jāuztur – jāpārdod nevajadzīgās mantas par pazeminātu cenu, jādāvā zelts – pretēja gadījumā jūsu draugs var paziņot, ka tāda alianse viņam nemaz nav vajadzīga (pēc tam parasti seko masu uzbrukumi)

VARONU ATTĪSTĪBA

Kampaņās viens no varoņiem pāriet no misijas uz misiju. Izvēlieties pēc iespējas agrāk un maksimāli attīstiet tieši viņu, jo visa pieredze, ko sakrājuši citi varoņi, scenārija beigās ies zudumā.

Pārejot jaunā līmenī, varoņiem tiek piedāvāts izvēlēties dažas jaunas īpašības. Dažas no tām, piemēram, Leadership (pievienojamo vienību augšā) un Banners (vēl viens slots augšā). Kāpēc? Tāpēc, ka visi šie priekšmeti var pamatīgi palielināt nodaļas dzīvotspēju un neizzudīs pēc to izmantošanas (t.i., tie pāriet no vienas misijas nākamā). Visdažādākie tīstokļi, akmeņi (Orbs) un dzērieni arī ir noderīgi, taču tie ir vienreizēji... Neaizmirstiet pirms katras nozīmīgās kaujas ieslēgt režīmu «lelles» un ekipēt savu mīluli – rokās ir jābūt tieši tiem priekšmetiem, kas noderēs tieši šai kaujā. Par jokiem: dziednieciskie dzērieni iedarbojas uz visu rasu pārstāvjiem, pat miroņiem.

TAKTISKĀS KAUJAS

Sadursmes es atstāju uz beigām – tās taču ir visu pārējo darbības veidu kronis. Tikai kauja var parādīt, vai esat pareizi attīstījuši maģiju, krājuši resursus, attīstījuši karaspēku...

Pirms sadursmes sākuma noteikti pārbaudiet, vai jūsu grupējums ir nostādīts pareizi. Vārgos mūkus un magus ir jāpiesedz ar kaujiniekiem. Centieties, lai grupas sastāvs būtu jaukts – daži ienaidnieki ir nejūtīgi pret maģiju, bet citi, gluži otrādi – pret ieročiem.

Ja paredzama nopietna kauja, neslinkojiet, izārstējiet visu grupu, pielietojiet aizsargājošās un iniciatīvu pastiprinošās burvestības. Kaujas laika pacentieties vispirms noteikt visbīstamāko pretinieku un neitralizēt tieši viņu. Aprēķiniet, kura no jūsu vienībām nepārcietīs nākamo raundu un ārstējiet to, ja tam ir nozīme. Aktīvi izmantojiet opcijas «aizsargāties» (personāžs gūst 2 reizes mazāk ievainojumu) un «gaidīt».

NOSLĒGUMĀ

Lūk, tas arī ir viss, ko gribēju jums pateikt. Patiesībā ir tikai viens veids, kā apgūt Disciples 2 – spēlēt, spēlēt un vēlreiz spēlēt. Veiksmi jums!

AGE OF SALE II

Papildus informācija: **http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10830**

Andrejs Belkins

belkin@akella.com

«Ienaidniekus neskaita – tos kauj!»

Petrovskas jūras bauslis

BURU FLOTES KAUJAS TAKTIKAS PAMATI

Beidzot spēle ir noregulēta – tagad var doties jūrā! Taču tik grūtā darbā kā buru karakuģa vadība (kur nu vēl eskadras vai veselas flotes vadība!) kapteini iesācēju gaida milzums zemūdens akmeņu un neredzamu sēkļu.

18.gs. beigu un 19.gs. sākuma buru karakuģis ir milzīgs sarežģīts mehānisms, kura vadībai reizēm bija vajadzīga līdz 600 – 700 cilvēku liela ekipāža, no kuras darbību saliedētības un precizitātes bija atkarīgs kuģa liktenis. Tāpēc, domāju, ka nebūs grūti uzminēt, kādai zināšanu, pieredzes un virišķības bagāžai vajadzēja būt cilvēkam, kas pretendēja uz tāda kuģa kapteiņa vietu. Spēlē, protams, netiek modelēta ne puse no darbībām, kas bija vajadzīgas buru karakuģa vadībai reālajā dzīvē. Pretējā gadījumā spēlētājam pusi dienas vajadzētu veltīt visu buru nosaukumu apgūšanai un izprast rīcību ar tām vienkāršākā manevra veikšanai. Tomēr kuģa vadība un visu faktoru izpratne ir veiksmīgas taktikas pamats.

MANEVRĒŠANA

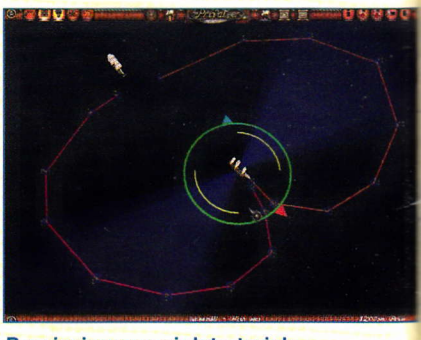
Pirmais, ko ir jāapgūst – tā ir manevrēšana. Neskatoties uz šķietamo šī procesa «caurspīdīgumu», ne uzreiz izdodas iemācīties pārliecināti vadīt kuģi uz vajadzīgo punktu kaujas laikā. Kuģa kustības ātruma un virziena kontrole kļūst kritiska, kuģiem satuvojoties abordāžā vai fortu ieņemšanas laikā. Kombinētā sistēmas *point'n'click*, stūres un buru vadības loga izmantošana ļauj panākt maksimālo efektu. Starp citu, ir svarīgi stūres vadības un buru kontroles logus pastāvīgi turēt atvērtu ekrānā, kaut vai tāpēc, ka tas ļaus savlaicīgi izlīdzināt kuģa ātrumu. Jo ar *point'n'click* vadību, zem II kontroles, to ne vienmēr ir iespējams izvēlēties optimāli. Sistēma *point'n'click* ir visērtākā ātrai kuģa kustības virziena norādei, stūres logs ļauj operatīvi pārtvert kontroli un koriģēt kursu atkarībā no apstākļiem. *Screen shot* ir redzams kuģa kombinētās vadības pielietojuma piemērs, lai veiksmīgi pietuvotos tirdzniecības kuģim un paņemtu to abordāžā kampaņas «Dreika zelts» pirmajā kaujā.

Atsevišķu uzmanību manevrēšanas laikā ir jāpievērš buru izvietojumam un stāvoklim. No trim buru pamata stāvokļiem, «darba» stāvoklis, neapšaubāmi, ir kaujas izvietojums, jo šajā situācijā ir panākts kompromiss starp ātrumu (tātad, kuģa manevrētspēju) un tā takelāžas ievainojamību. Tās zaudējums vai liels bojājums var nozīmēt sakāvi kaujā.

VĒJŠ

Vējš ir tas, par ko vienmēr nāksies ņemt vērā. Vēja ātrums un virziens daudzējādi ietekmē manevrēšanas raksturu, kas dažādās situācijās ir visoptimālākais. Atcerieties, ka apgrieziens pret vēju ir visai ilga procedūra, kuras laikā komandai nāksies ar rokām «pārsviest» buras uz otru pusi (šo darbību visai efektīgi ir izdevies realizēt spēlē). Vēl vairāk, šī manevra laikā kuģis kļūst mazkustīgs, tātad arī ievainojams. Gadījumā, ja apgrieziens pret vēju tomēr ir nepieciešams, bieži ir efektīgāk izmantot pretējā apgrieziena spēku, kas ilustrēts augšējā *screen shot*.

Tāda shēma no pirmā skatiena varētu likties iracionāla, taču, pat neņemot vērā ieguvumu manevrēšanas ziņā, tā ļauj pārmaiņus uzbrukt gan ar kreiso, gan ar labo bortu. Tas ir īpaši efektīgi, ja nākas virzīties pret vēju un pie tam veikt apšaudi ar pretinieku, kas kustas pa vējam. Vienkārši tādā veidā tiek izlīdzināti zaudējumi, ko rada ieroči, un, atbilstoši, pa-



Pagrieziens pa violeto trajektoriju (pret vēju) var aizņemt vairāk laika nekā pagrieziens pa vējam (oranžā trajektorija).

IETEIKUMI SPĒLES OPCIJU REGULĒŠANAI

Augstu atdeves līmeni, ar ieslēgtām visām opcijām pie izšķirtspējas, kas augstāka par 1024x768, spēle sasniedz tikai uz visai spēcīga datora, piemēram, PIII 600, 256 MB RAM, GeForce 2MX. Taču nenozīmīgi uzlabojumi ļauj iegūt vairāk nekā apmierinošu rezultātu arī uz tādas klases datora kā PII 400, 64 MB RAM, TNT. Pirmkārt, bez ekrāna izšķirtspējas (parasti 800x600) ir jāpievērš uzmanība visām opcijām, kas tā vai citādi saistītas ar specefektu regulēšanu. Piemēram, sprādzieni, ugunsgrēki, dūmi vai laika apstākļu efekti. Lielās kaujās, kā arī kaujās dažādos laika apstākļos (sniegs, lietus, migla, zibens) iepriekš minēto jaukumu vizualizācija var aizņemt pārāk daudz procesora laika. Tāpēc, nepietiekama spēles «plūduma» gadījumā šīs opcijas var droši atslēgt. Bez šaubām, spēle nebūs tik skaista, toties darbosies ievērojami ātrāk. Tāpat var eksperimentēt ar ēnu un jūras detalizācijas līmeni, kuru optimāls noregulējums var pozitīvi ietekmēt kopējo spēles atdevi.

Atsevišķs punkts ir «karsto taustiņu» uzstādīšana. Pieejas kopējā filosofija ir sekojoša: praktiski jebkuru darbību var «piestiprināt» atsevišķam taustiņam. Iespējamo izvēlņu saraksts ir visai garš un sniedz plašu darbības lauku tālākiem eksperimentiem. Taču sākotnēji vajadzētu pievērst uzmanību bloku «Kameras vadība», «Spēles opcijas» un «Kuģa vadība» regulēšanai, jo tieši šīs funkcijas spēlē tiek izmantotas visbiežāk. Iesaku uzreiz iegaumēt taustiņus pārejai no automātiskā apšaudes režīma uz manuālo, ātro pārslēgšanos no viena kuģa uz otru, kā arī bojājumu zonas atainošanas ieslēgšanu un izslēgšanu. Šīs funkcijas ir ļoti noderīgas. Pagrieziens pa violeto trajektoriju (pret vēju) var aizņemt vairāk laika nekā pagrieziens pa vējam (oranžā trajektorija).

zeminās tādas situācijas rašanās, kurā viena borta lielgabali ir iznīcināti, bet otrs borts vēl ir spējīgs cīnīties.

Tāpat ļoti interesants ir aspekts, kas saistās ar optimālā kursa izvēli attiecībā uz vēju. Lai noteiktu leņķi, ir vērts dažreiz uzmest aci ciparīem, kas parādās zem stūres atbilstošā logā, pirmais no kuriem norāda pašreizējo ātrumu, bet otrs – ātrumu pēc manevra beigām.

IEROČI, KALIBRI UN LĀDIŅU TIPI

Iespējams, jūs jau esat sadūru-

Lielo kuģu priekšgala ieroči var būt pietiekami spēcīgi, lai izdarītu ievērojamus zaudējumus ienaidnieka kuģa takelāžai.

šies ar situācijām, kurā divi no pirmā acu uzmetiena pilnīgi vienādi kuģi (komandas līmenis, ieroču skaits utt.) satiekas kaujā, un viens no tiem sāk ar katru zalvi izdarīt gandrīz divreiz lielākus bojājumus nekā identiskais sāncensis. Taču viss noskaidrosies vienā mirklī, ja mazliet uzmanīgāk papētīt kuģu īpašības. Lielākoties kuģi izrādīsies apgādāti ar dažāda kalibra ieročiem, turklāt vēl koronādē. Šis aspekts bieži tiek palaists garām, novērtējot pretinieku, kaut gan daudzējādā ziņā kuģa spēks ir atkarīgs tieši no izmantotā kalibra un ieroču veida, ne tikai daudzuma.

Bez tam, pietuvojoties kuģim (tuvāk par 100 metriem), atcerieties par muskešu uguni, kuras spēks ir tieši proporcionāls kareivju skaitam uz kuģa klāja.

Būtu jāpievērš uzmanība tam, vai uz kuģa ir apakšējā klāja ieroči (tie ir nebūt ne visiem kuģiem), jo tieši tur tiek izvietoti visspēcīgākie lielgabali (kuģa smaguma centrs tika pārvietots lejup, tāpēc tas kļuva stabilāks).

Ieroču pārvietošana uz kuģa priekšgalu vai pakaļgalu arī nav iespējama visiem kuģiem, turklāt tā ne vienmēr ir attaisnota. Tomēr dažreiz ir derīgi apšaudīt pretinieka buras – tas ir īpaši efektīgi, ja pārvietot daļu lielgabalu uz priekšgalu vai aizmuguri.

Dubultā lode, neskatoties uz dau-

dzajiem trūkumiem, ir ļoti spēcīgs un iedarbīgs līdzeklis, īpaši, ja mērķis ir ienaidnieka kuģa nogremdēšana. Bez tam, izmantojot divkāršo lodi, pieaug iespēja izdarīt kuģim kritiskus bojājumus, piemēram: lodes trāpījums pulvera noliktavā un, atbilstoši, kuģa uzspridzināšana, kapteiņa nāve, ugunsgrēks utt.

Vēl viens interesants aspekts ir saistīts ar zalvju izdarīto bojājumu izskaitļošanas algoritmu uzbūvi. Tā kā izdarīto bojājumu pakāpe bieži ir atkarīga no mērķa (pretinieka kuģa) laukuma, vislielākie bojājumi tiek izdarīti ar zalvi «no borta bortā». Taču ir vairāki bonusi, kas ļauj kompensēt mazu bojājuma laukumu atsevišķos gadījumos. Piemēram, uzbrūkošais kuģis gūst papildus bojājumu bonusus sekojošos gadījumos:

- ja kuģis, kam uzbrūk, ir pagriezts ar priekšgalu vai pakaļgalu attiecībā pret uzbrūkošo. Bojājuma bonuss rodas tāpēc, ka lode it kā pārlido cauri visam klājam, pie tam izdarot lielākus bojājumus nekā ar parastu trāpījumu bortā;

- ja uzbrūkošais kuģis ir izmetis enkuru vai stāv uz «mirušā enkura» (kuģis mazāk šūpojas, tātad pieaug trāpījums).

Bez bonusiem, uzbrucējam tiek piešķirti soda punkti, kas samazina bojājumu izdarīšanas faktoru manevra izpildīšanas laikā (tas ir, tajā gadījumā, ja kuģis izdara pagriezienu, tātad, samazinās mērķēšanas precizitāte). Citi faktori, kas pazemina uzbrucēja kuģa trāpīguma iespēju, ir saistīti ar dažādiem laika apstākļiem un tiks izskatīti vēlāk.

KOMANDA UN TĀS SAGATAVOTĪBAS LĪMENIS

Būtisks veiksmīgas taktikas elements ir kuģa komandas komplektācija un tās sagatavotības līmenis. Nekad nesāciet abordāžu ar kuģi, kura komandas līmenis ir par punktu vai vairāk augstāka par jūsējo. Parasti šādas abordāžas beidzas ar pieredzējušākās komandas uzvaru (nu, ja nu vienīgi mazāk pieredzējušajai komandai ir ievērojams skaitliskais pārsvars). Aizsteidzoties priekšā, pateikšu, ka pirmais, par ko ir vērts tērēt naudu kampaņās, neņemot vērā nepieciešamo remontu, ir savu kuģu komandu līmeņa paaugstināšana.

ABORDĀŽAS

Neskatoties uz romantiku, ar ko apvītas «sadursmes uz klāja», patiesībā abordāžas tika izmantotas ļoti reti, tehnisko problēmu dēļ (piemēram, takelāžas samezglošanās). Tomēr spēlē, īpaši kampaņās abordāžas un kuģu ieņemšana ir mūsu labklājības

uzlabošanas galvenais avots. Turklāt jebkurā spēles režīmā par sagrābto kuģi spēlētājs saņem daudz vairāk prestiža punktu nekā par kuģa nogremdēšanu.

Sākot tuvošanos kuģim, lai paņemtu to abordāžā, labāk vispirms pāriet ieņemšanas režīmā, lai tādējādi nodrošinātos pret iespēju «palaist garām» brīdi, kad kuģi saduras. Tas notiek bieži – līdz brīdim, kamēr nebūs pietiekami labi apgūti visi manevrēšanas smalkumi. Abordāžas komanda, atrodoties kaujas gatavības režīmā, aizķers ienaidnieka kuģa korpusu saskaršanās brīdī. Taču bieži vien gadās situācijas, kad ar kuģa bremzēšanas inerci pietiek, lai patstāvīgi «atāķētos», tāpēc pacentieties samazināt ātrumu, tuvojoties objektam.

Tāpat, ejot abordāžā, ir jāatceras, ka pēc veiksmīgas kuģa ieņemšanas jums ir jāatstāj noteikta savas komandas daļa uz ieņemtā kuģa (20% no ieņemtā kuģa komandas locekļu skaita). Tādējādi, kuģu skaits, ko var sagrābt viens kuģis var variēties atkarībā no to līmeņa, taču praktiski vienam kuģim reti izdodas vienas kaujas laikā sagrābt vairāk nekā 3 kuģus.

LAIKA APSTĀKĻU IETEKME UZ KAUJAS TAKTIKU

Vissvarīgākais apstāklis, kas ietekmē kaujas taktiku, ir vējš, tāpēc šī aspekta izskatīšana notika atsevišķi (sk.augstāk). Teiktajam var piebilst, ka eksistē noteikts kritiskais slieksnis (katram kuģim tas ir individuāls), pie kura kuģis spēj attīstīt maksimālo ātrumu. Pat gadījumā, ja vēja ātrums turpinās palielināties, kuģa ātrums, labākajā gadījumā, paliks nemainīgs, bet lielākoties pat samazināsies. Tas ir saistīts ar augošo viļņu augstumu, kas traucē pārvietošanos. Lielākajā tiesā gadījumu šis «maģiskais slieksnis» ir 7 – 8 balles. Tālākā vēja ātruma palielināšanās nenovedīs pie ātruma palielināšanās (faktiski, tā ir jau vētras zona, kas pat redaktora logā ir atzīmēta sarkanā krāsā). Bez tam, nevajag aizmirst, ka vētra laikā lielo trīsklāja kuģu apakšējais klājs vienmēr ir jāaizdrīvē, kas atņem lauvas tiesu uguns, ko nodrošina apakšējā klāja milzīgie lielgabali.

Citi laika apstākļi, kas ietekmē izdarīto bojājumu līmeni un, tātad - kaujas taktiku, ir dažādi nokrišņi: lietus, sniegs un migla. Ja jums opcijās ir atslēgta šo efektu parādīšana, pārbaudiet tos stūres loga stūrī, jo katrs no šiem efektiem ietekmē iespējamos bojājumus zalves uguns laikā. Tas notiek sekojoši:

Lietus – spēcīgi samazinās ugunsgrēka vai sprādziena rašanās iespēja. Vispārēja redzamības pasliktināšanās, tātad samazinās precizitāte un izdarīto bojājumu līmenis.

Sniegs – gandrīz tādas pašas sekas kā lietus gadījumā, tikai mazākā pakāpē.

Migla - redzamības pasliktinā-

Pareiza manevra organizēšanas piemērs.

šanās, apšaudes precizitātes pasliktināšanās, izdarīto bojājumu līmeņa krišanās.

FORMĀCIJAS UN TO EFEKTĪVA IZMANTOŠANA

Dažas vispārējas rekomendācijas: pēc grupas izveides, labāk būtu tūlīt pārveidot to par vienu no formācijām, jo bez tīri estētiska labuma, formāciju ir daudz vieglāk vadīt nekā grupu. Ķīļa ierinda ir visērtākā, jo kuģi faktiski izlīdzinās ar bortiem vienā līmenī un tādējādi spēj izšaut zalvi vienlaicīgi pa vienu objektu.

Izvēloties ierindas vietu, sekojiet tam, lai grupas ceļā nebūtu nevajadzīgu šķēršļu (salas, sēkļi, citi kuģi), kas spēj izjaukt ierindu. Kopumā formācijas izveides vietai jābūt plašai – necentieties

izveidot formācijas līčos un šaurumos.

MARŠRUTA CEĻU RADĪŠANA

Maršruta ceļi pirmām kārtām ir efektīgi, rīkojoties ar lielām kuģu grupām. Atgādināšu, ka maršruta ceļu radīšanas režīms ir pieejams no kartes loga, nospiežot ikonu kreisajā apakšējā stūrī. Ceļš tiek veidots ar pakāpeniskiem peles kreisās pogas klikšķiem uz jūras virsmas, atzīmējot atslēgas punktus. Maršruta radīšanas beigšanai ir jānoklikšķina ar peles labo pogu ceļa galējā punktā. Bez šaubām, visefektīvākie maršruta ceļi tiek izmantoti kauju izveidei, par ko sīkāk runāsim vēlāk; lai vienību vai grupu nosūtītu pa radīto ceļu, to ir jāatzīmē un jānoklikšķina peles kreisā poga ceļa sākumā: maršruta «bojas» iekrāsosies vienā krāsā, bet vienība (grupa) dosies norādītajā virzienā.

ĀRKĀRTAS NOTIKUMI

Šeit visinteresantākie ir sprādzieni, ugunsgrēki, kā arī kapteiņa nāve; jo tamlīdzīgu notikumu iespējamība ir augstāka, jo intensīvāk tiek apšaudīts kuģa korpuss (gadījumā ar kapteiņa nāvi efektīgāka ir kartečas uguns). Arī dubultložu zalves ir iedarbīgas ārkārtas notikumu rašanās iespējas palielināšanai.

VIENĪBAS

Vissspēcīgākie kuģi spēlē (1.-2. šķira) ir praktiski nenogremdējami ar korpusa apšaudi (zināms, ka pirmās šķiras kuģi varēja izturēt līdz 500 borta zalvju), taču to milzīgās buras un aprīkojums ir lielisks mērķis, trāpījums kurā

samazinās mazkustīgo gigantu manevrēšanas spēju.

Izmantotojot tvaikoni, labāk ievelciet visas buras. Tvaika mašīnas jaudas pietiks, bet ierēvētās buras ir grūtāk sabojājamas. Bez tam daudzos gadījumos burām būs «bremžu izpletņa» loma un tās tikai traucēs kustību.

Gaisa balonu ieteicams izmantot kaujas sākumā, pēc tam šī vienība pametīs kartes robežas. Tāpat nevajadzētu rēķināties ar tiešu trāpījumu objektam jau pirmajā reizē. Daudz efektīvāk būs sākt «bombardēšanu» jau pielidojot objektam, šajā gadījumā rodas «pārklātās» bombardēšanas efekts (bumbu krājums ir pietiekošs) – objektam tiks izdarīti bojājumi ne tikai tiešā trāpījumā, bet arī blakus sprāgušo bumbu rezultātā.

Zemūdene ir ārkārtīgi iedarbīga, taču tās vājā vieta ir nesējkuģis. Sargājiet to kā acuraugu, jo šī kuģa zaudējums pārvērtīs zemūdeni par neefektīvu «vienreizējās lietošanas» vienību.

Neaizmirstiet, ka branders ir pilnvērtīgs kuģis, uz kura borta ir kaut arī neliels, tomēr jūtams daudzums ieroču, tāpēc nesteidzieties to tūdaļ pārvērst par «lielu lāpu». Branderi, tāpat kā kuģipašnāvnieki, ir ļoti efektīvi kombinācijā ar spēcīgāku kuģi. Tā kā šo speciālo kuģu galvenais uzdevums ir nokļūt pēc iespējas tuvāk objektam, pretinieks izdarīs visu iespējamo, lai tos nogremdētu tuvojoties. Spēcīgāks kuģis (piemēram, 4.-5. šķiras kuģis) varēs relatīvi nesāpīgi uztvert daļu lādiņu, nosedzot sekojošos kuģus, kas piekrauti ar sprāgstvielām un degvielu.

Atsevišķa kategorija ir tirdzniecības kuģi. Tos nevar izmantot nekādās kaujas darbībās, taču bieži kādas misijas galvenais mērķis ir sagrābt vai nogremdēt tirdzniecības kuģi vai eskadru. Bez tam, kampaņas gaitā, sagrābjot tirdzniecības kuģi, jūs savā rīcībā iegūstat papildus naudas balvu (tiek ņemta vērā sagrābtās kravas vērtība).

NEITRĀLĀS VIENĪBAS

Šīs vienības nav atrodamas ne kuģu sarakstā, ne sākotnējā vienību sarakstā, kas piedalās kaujā. Bieži vien šie kuģi ir savdabīgs bonuss tam, kas pirmais tos atradīs. Parasti tie ir visai reti un vērtīgi kuģi, kurus pārņemot, spēlētājs daudz vieglāk atrisinās savas misijas uzdevumu. Tādus kuģus jāmeklē visnegaidītākajās vietās.

Bēdīgais skats uz kuģiem, kas uzsēdušies uz sēkļa, brīdina par bīstamo zonu.

FORTI, PILSĒTAS UN SĒKĻI.

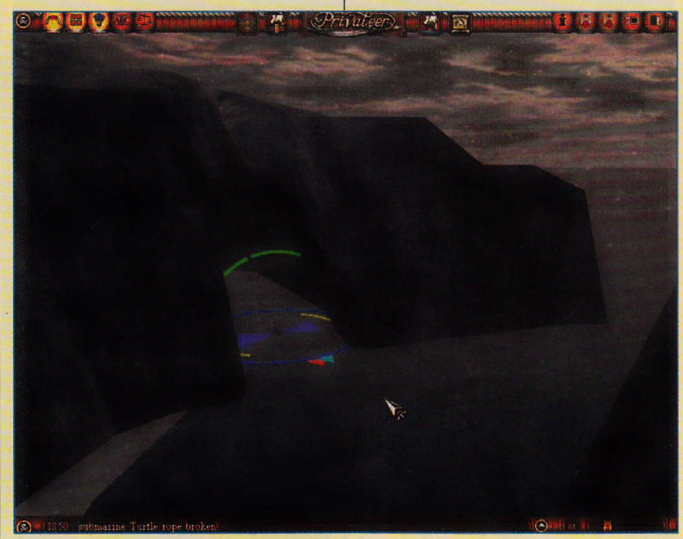
Ja pilsētas ir absolūti «pasīvas» (kaut gan pilsētas iznīcināšana atsevišķos gadījumos var būt misijas mērķis), fortiem, kaut arī tie ir nekustīgi, piemīt visi jebkurai spēles vienībai piemītošie parametri. Forti ir lieliski nocietināti un ārkārtīgi nejūtīgi pret knipelēm un karteču, tāpēc šādu celtņu iznīcināšanas efektīvākā metode ir dubultbumbas. Bez tam, jebkuram fortam ir noteikta «nāves zona», sasniedzot kuru, fortu var visai ātri iznīcināt.

Ja fortu kontrolējat jūs, pacentieties ievilināt pretinieku bateriju apšaudes zonā, un, atrazdamies to uguns papildus aizsegā, uzbrūciet pretiniekam.

Sēkļi ne vienmēr ir redzami, arī ne jebkuros laika apstākļos, taču sēkļa esamību var uzminēt pēc vairākiem netiešajiem faktoriem, piemēram, pēc kuģa pussabrukušā vraka, kas uzskrējis sēklī.

IETEIKUMI KAMPAŅĀM UN ATSEVIŠĶĀM KAUJĀM

Pirms doties kaujā, uzmanīgi izlasiet nelielo piezīmi, kas tiek piedāvāta pirms katras kaujas sākuma. Lieta tāda, ka konkrētās misijas mērķis ne vienmēr ir pilnīga pretinieka iznīcināšana, tāpēc pievērsiet uzmanību uzvaras vai zaudējuma priekšnosacījumiem, kas parasti ir uzrādīti piezīmes beigās. Tāpat atcerieties, ka, kaut arī visas kaujas var tikt apspēlētas no abām pusēm, sākotnēji tās tomēr tika projektētas «A pusei», tāpēc «B puses» uzdevumi izriet it kā no pretējā.



Lūk, šāda slēptuve ir vienā no kampaņas «Ziemeļzvaigzne» misijām.

KAMPAŅU EKONOMIKA

Visas trīs spēlē piedāvātās kampaņas ir hipotētiskas, principiāli atšķirīgas no vērsturiskās «ekonomiskās» apakšsistēmas. Kampaņās var un vajag krāt naudu. Nauda tiek pelnīta pārdodot misijās sagrābtos kuģus, sagrābjot tirdzniecības kuģus, kā arī to laiku pa laikam piešķir kā balvu par to vai citu notikumu.

Nevajag pašā sākumā censties savākt savā flotē pēc iespējas vairāk kuģu, jo vairāk – tas ne vienmēr ir labāk. Dažkārt ir jēga pārdot sagrābtos kuģus, bet par iegūto naudu paaugstināt komandas klasi. Turklāt visinteresantākie (un dārgākie) kuģi parasti sāk parādīties kampaņas otrajā pusē, tāpēc ir vērts pietaupīt naudu vēlākam laikam.

BALVAS

Balvas tiek piešķirtas atkarībā no scenārija un spēlētāja rīcības pēc noteiktām misijām. Tie var būt kā vienkārši «patīkami sīkumi» un «suvenīri piemiņai» (kā, piemēram, tālskatis vai papagailis), tā arī visai «materiālas lietas», kā kuģis vai nauda. Starp balvām mēdz būt arī kampaņas sižeta attīstībai būtiski priekšmeti, piemēram, kuģa žurnāls vai karte. Visas balvas glabājas jūsu kapteiņa lādītē un var tikt jebkurā

brīdī apskatītas vai demonstrētas apkārtējiem. Bez tam, balvas nebūt ne vienmēr tiek piešķirtas par uzvarām – dažreiz pat zaudējuma gadījumā jūs varat saņemt kaut ko interesantu. Kopumā jāatzīmē, ka kampaņu ne vienmēr var pabeigt tikai ar uzvarām, zaudējums misijā ne vienmēr nozīmē zaudējumu kampaņā.

Šeit arī noslēdzas pirmā spēles rokasgrāmatas daļa. Vēlreiz atgādināšu, ka neeksistē vienīgā, pareizā, «uzvarošā taktika», taču, zinot principus, kas likti spēles pamatā, katrs var izstrādāt savu kaujas taktiku.

K O D I

PC

SERIOUS SAM: SECOND ENCOUNTER

Spēles laikā lai izsauktu konsoli, nospiediet pogu ~ un pēc tam ievadiet kodu:
please god – dieva režīms
please givall – iegūt visus ieročus
please killall – nogalināt visus monstrus varoņa redzeslokā
please refresh – piepildīt enerģiju
please fly – iegūt spēju lidot
please ghost – iegūt spēju iet cauri sienām
please open – atvērt visas durvis kartē
please invisible – kļūt neredzamam monstriem
please tellall – ieraudzīt visus paziņojumus NETRICSA logā

SID MEIER'S SIMGOLF

Lai palielinātu jūsu rīcībā esošās naudas daudzumu, spēles laikā vienlaicīgi nospiediet pogas ? un [=].

HELI HEROES

Spēles laikā nospiediet pogu ~ un ievadiet kādu no sekojošajiem kodiem:
GiveMeAll – ieslēgt visus kodus uzreiz
GiveMeFuel – atjaunot degvielas daudzumu
MoreLives – iegūt papildus dzīvības
HealthMe – atjaunot enerģiju
GiveMeInvulnerable - uz 30 sekundēm kļūt neievainojamam
GiveMeInvisibility - uz 30 sekundēm kļūt neredzamam
GiveMeAllAmmo – iegūt pilnu munīcijas komplektu.

STARSHIPS UNLIMITED: DIVIDED GALAXIES

Kodi izvēlētajām Target vienībām.
Spēles laikā ar peles kreiso pogu uzklikšķiniet uz «junita», un pēc tam, lai apalvotu to ar vajadzīgo artifaktu, nospiediet pogu [HOME] un ievadiet attiecīgo kodu:
Killer Beam Artifact – hkba.
Planet Killer Artifact – hpka.
Wisdom Artifact – hwa.
Money Artifact – hma.
Best Generator Artifact – hbga.
Best Computer Artifact – hbca.
Best Drive Artifact – hbda.
Instant Recharge Artifact – hira.
Relic Artifact – hrea.
Starship Artifact – hssa.
Component Repair Artifact – hcra.
Finish Research Artifact – hfra.
Best Shields Artifact – hbsa.
Best Armor Artifact – hbaa.
Best Fighters Artifact – hbfa.
Maximum Population Artifact – hmpa.
Fold Drive Artifact – hfda.
Ram Shields Artifact – hrsa.
Instant Colony Artifact – hica.
Invincible Shields Artifact – hisa.
Advanced Research Artifact – hara.
Maximum Combat Experience – hmce.

Kodi izvēlētajām Focus vienībām
Spēles laikā ar peles labo pogu uzklikšķiniet uz «junita», un pēc tam, lai apalvotu to ar vajadzīgo artifaktu, nospiediet pogu [HOME] un ievadiet attiecīgo kodu:
Killer Beam Artifact – ckba.
Planet Killer Artifact – cpka.
Wisdom Artifact – cwa.
Money Artifact – cma.
Best Generator Artifact – cbga.
Best Computer Artifact – cbca.
Best Drive Artifact – cbda.
Instant Recharge Artifact – cira.
Relic Artifact – crea.
Starship Artifact – cssa.
Component Repair Artifact – ccra.
Finish Research Artifact – cfra.
Best Shields Artifact – cbsa.
Best Armor Artifact – cbaa.
Best Fighters Artifact – cbfa.
Maximum Population Artifact – cmpa.
Fold Drive Artifact – cfda.
Ram Shields Artifact – crsa.
Instant Colony Artifact – cica.
Invincible Shields Artifact – cisa.
Advanced Research Artifact – cara.
Maximum Combat Experience – cmce.
Upsize Starship Artifact – cups.

DISCIPLES 2: DARK PROPHECY

Spēles laikā nospiediet pogu E un ievadiet kādu no kodiem:
Moneyfornothing – iegūt 9999 vienības zelta un visu veidu manas
help! – izārstēt izvēlēto grupu
borntorun – atjaunot izvēlētās grupas gājienu skaitu.
wearethechampions – uzvarēt misijā
loser – zaudēt misijā
herecomesthesun – atvērt visu karti
paintitblack – aizklāt visu karti (karte paliek atvērta tikai varoņu atrašanās vietās)
anotherbrickinthewall – atļauj celt vairāk kā vienu ēku galvaspilsētā gājiena laikā
badtothebone - karš ar visām rasēm
givepeaceachance - miers ar visām rasēm
cometogether – alianse ar visām rasēm
stairwaytoheaven – visu jūsu grupas «junitu» līmeņa paaugstināšana
jump – visi jūsu grupas «juniti» iegūst pieredzi, kuras ir gandrīz pietiekoši, lai iegūtu nākamo līmeni (pietrūkst tikai viena punkta)
lifeisacarnival – rezultāts nav zināms
allalongthewatchtower – rezultāts nav zināms.
invisibletouch – rezultāts nav zināms.
letsdothetimewarpagain – rezultāts nav zināms.
Brīdinājums: pēc koda, kas palielina pieredzi, izmantošanas, jūs vairs nevarēsiet eksportēt savus varoņus.

STAR WARS: STARFIGHTER

Lai aktivizētu sekojošos kodus, jums jāierakstā attiecīgais vārds opciju izvēlnē:
overseer – piekļūt pie visām «čītera» opcijām
james – Džeimsa darbadiena
heroes – kuģu un filmēšanas grupas fotogrāfijas
planets – *concept arts*
ships – pretinieku kuģu galerija
woz – ziemassvētku FMV- filmiņa
lateam – apskatīt programmētāju komandu
slteam – apskatīt programmētāju komandu
simon – Saimona fotogrāfija
credits – apskatīt titrus
bluensf – slepenais kosmiskais kuģis Bonus misijai
jarjar – apgriezta vadība
minime – neievainojamība
director – Director's Cut režīms
nohud – atvērt papildus opcijas
ltdjgd – apskatīt programmētāja vēstījumu

TROPICO: PARADISE ISLAND

Turot nospiestu pogu C, ievadiet sekojošos kodus:
pesos – iegūt papildus $20 000
rapido – ātra būvniecība
muerte – iznīcināt izvēlēto «junitu»
exacto <skaitlis> – uzstādīt precīzu valsts kases naudas daudzumu
politicaldifficulty – politiskais spēles grūtības līmenis
economicdifficulty – ekonomiskais spēles grūtības līmenis
contento – palielināt laimes rādītāju par 10 vienībām

COMMANCHE 4

Sava vārda vietā ievadiet:
WolfBlitz – piekļūšana pie visiem līmeņiem
BigStar – super–kods
that's easy – piekļūšana pie visiem līmeņiem
SupraHeli – dieva režīms
NoLosers – nav pretinieku
it's to small – samazina pretinieku skaitu

ZOO TYCOON

Lai piekļūtu visiem scenārijiem, izveidojiet faila zoo.ini kopiju, bet oriģinālu atveriet ar Notepad'u un sadaļā [scenario] veiciet sekojošu ierakstu:
[scenario]
tutorial=0
Iegūt naudu var divos veidos:
1)Spēles laikā nospiediet ?+$ līdz tam brīdim, kamēr nebūsiet apmierināts ar iegūto rezultātu
2)Atveriet failu zoo.ini ar Notepad'u, un izmainiet MSMxCash uz jums vēlamo summu. Norādītā summa kļūs par spēles sākuma kapitālu.

SHADOW FORCE: RAZOR UNIT

Spēles laikā , lai izsauktu konsoli, nospiediet pogu Y, un pēc tam ievadiet kodus:
god <0 vai 1> – kļūt neaizskaramam
aigodmode <0 vai 1> – pretinieki kļūst neievainojami
aidisableears <0 vai 1> – pretinieku jūs nedzird
aidisableeyes <0 vai 1> – pretinieki jūs neredz
noclip <0 vai 1> – iespēja iet cauri sienām

HOOLIGANS: STORM OVER EUROPE

Turot nospiestu pogu C, ievadiet nepieciešamo kodu:
broodjekroket – iegūt $450 000
shaslick – iegūt papildus ieročus (šautenes un mīnas)
boerenkoolmetworst – zaudēt misijā
stamppot – uzvarēt misijā
frikandel – iegūt papildus huligānus
bereklauw – atjaunot veselību
mexicanosate – visi jūs vīri atrodas narkotisko vielu reibumā
vlammetjes – nogalināt visus savus vīrus
kipkorn – jūsu vīri zaudē samaņu
kaassoufle – teleportācija
frietspeciaal – apstādināt laiku
frietjeoorlogmetuitjes – efekts nav zināms
hamburger – efekts nav zināms

PS2

EVIL TWIN: CYPRIEN'S CHRONICLES

Bezgalīga dzīvība – nospiediet pogas
V, X, T, X, R.
Jaudīgs šāviens – nospiediet pogas
R, T, T, X, V.
Ātra apšaude – nospiediet pogas X, T, V, T, R.
Tēmēklis – nospiediet pogas R, R, V, T, X.
Snaipera režīms – nospiediet pogas
X, R, V, T, R.
Rikošets – nospiediet pogas R, X, R, T, V.

GRAND THEFT AUTO 3

Visi kodi jāievada spēles laikā.
Ja jūsu mašīna ir sākusi dūmot, vai vēl sliktāk – degt, ātri nospiediet
P, P, M, O, ^, Z, `, \, ^, Z, `, \.
Lai iegūtu visus ieročus, nospiediet P, P, M, P, ^, Z, `, \, ^, Z, `, \. Ja viss tiks izdarīts pareizi, kreisajā augšējā ekrāna stūrī jūs ieraudzīsiet paziņojumu, kas apstiprinās koda aktivizāciju.
Lai uzspridzinātu visas mašīnas, nospiediet N, P, M, O, N, P, T, X, R, T, N, M. Pārliecinieties, ka neatrodieties autotransporta tuvumā – pretējā gadījumā jūs varat iet bojā.
Lai piešķirtu visiem gājējiem ieročus, nospiediet P, O, T, V, N, M, \, Z.
Tikai uzmanīgi, jo tagad, kad mēģināsiet nozagt auto, to īpašnieki sāks uz jums šaut un mest granātas.
Neredzamas mašīnas – M, M, X, P, T, M, T.
Papildus nauda – P, P, M, M, ^, Z, `, \, ^, Z, `, \
Pilnas bruņas – P, P, M, N, ^, Z, `, \, ^, Z, `, \.
Pilna veselība – P, P, M, O, ^, Z, `, \, ^, Z, `, \.
Paklausīgas mašīnas – O, M, P, M, ^, O, O, T.
Visi gājēji jūs neieredz – Z, \, ^, \, V, O, P, M, N.
Gājēji kaujas vies ar otru – Z, \, ^, \, V, O, P, N, M.
Lietains laiks – M, N, O, P, P, O, N, R.
Mākoņains laiks – M, N, O, P, P, O, N, X.
Migla – M, N, O, P, P, O, N, V.
Skaidrs laiks – M, N, O, P, P, O, N, T.
Palēninātā spēle – T, \, `, Z, X, M, N.
Paātrinātā spēle – T, \, `, Z, X, O, P.

PIRATES:THE LEGEND OF BLACK KAT

Neaizskaramība
Spēles laikā turiet nospiestas O + P un nospiediet V, R, L3, T, R3, L, R3, M, N, X.
SSX mūzika
Spēles laikā turiet nospiestas O + P un nospiediet M, V, T, N, X, R, L3, L, R3, L3.
Tagad, kad jūs velsieties lejā pa Glacial Gulf, jūs dzirdēsiet SSX mūziku.
Jocīgas balsis
Spēles laikā turiet nospiestas O + P un nospiediet R3, R, L, V, R3, T, M, X, N, L3.
Papildus zelts
Spēles laikā turiet nospiestas O + P un nospiediet T, R3, M, X, V, R3, L, L3, R, N.
Papildus ieroči
Spēles laikā turiet nospiestas O + P un nospiediet R3, L, N, L3, X, V, M, R, L3, T.
Kodu var ievadīt vairākas reizes pēc kārtas, un tad Katrīna varēs papildināt savu ieroču arsenālu ar visiem spēlē pieejamajiem zobeniem.
Iegūt visas dārgumu lādīšu atslēgas
Spēles laikā turiet nospiestas O + P un nospiediet R, L, V, X, R3, M, L3, N, T, L3.
Parādīt visas dārgumu lādes
Spēles laikā turiet nospiestas O + P un nospiediet R3, V, T, L3, X, M, L, L3, X, N.

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

«Čītu» režīms
Spēles laikā turiet nospiestus P + M + ^ + T un nospiediet Start. Jūs varēsiet piekļūt slepenajam ekrānam, kurā, izņemot visu citu, var padarīt sevi neievainojamu.
Super–varonis
Spēles laikā turiet nospiestus P + M + ^ + T` un nospiediet R3. Par apstiprinājumu tam, ka kods ievadīts pareizi, jūs varonis izsauks repliku, un tas nozīmēs, ka viņš var palielīties ar 20. līmeni un 75 000 zelta monētu. Piezīme: pēc šī «čīta» izmantošanas jūsu personāžs vairs nevarēs paaugstināt savu līmeni.
Spēlēt ar Drizzt'u
Pirmais variants: galvenajā izvēlnē turiet nospiestas pogas M + O un nospiediet V + T.
Otrs veids: Uzsāciet jaunu spēli un izvēlieties vienu no trim personāžiem, bet pēc tam, spēles ielādes laikā turiet nospiestus O + P + M + N.

Lai saņemtu savas balvas - zvaniet uz redakciju pa tālr.: 7803260, sakiet paroli «PUĶUGALVA» :)

Ja arī Jūs vēlaties iegūt lielisku balvu no SIA «SONEKSS», SIA «636», SIA «NB», «Ervis L» un «XTC», jums jāatrod šo firmu nosaukumi tekstā (neskaitot reklāmas laukumus un katalogu) un jāzvana uz redakciju darba dienās pa tālr. 7803260 no plkst. 10.00 - 17.00. Vēlam veiksmi!!!

OBLIGĀTAIS EKSEMPLĀRS

Aicinām uz sadarbību reklāmas aģentūras, kā arī privātpersonas reklāmas izvietošanas un žurnāla izplatīšanas jautājumos visā Latvijā. Tel. 7803260

LATVIJAS NACIONALA BIBLIOTEKA
0302024738

nautilus.lv

NIGHT CLUB NAUTILUS
RIGA KUNGU 8 7 81 44 88
WWW.NAUTILUS.LV

NAUTILUS
MOBILIS IN MOBILI

SUPER 104

• FM •

EIROPAS HĪTU RADIO